Instrumentos Paidós
Colección dirigida por Umberto Eco

1. O. Calabrese - *El lenguaje del arte*
2. M. Wolf - *La investigación de la comunicación de masas*
3. G. Stefani - *Comprender la música*
4. M. T. Serafini - *Cómo redactar un tema*
5. A. Costa - *Saber ver el cine*
6. M. De Marinis - *El nuevo teatro, 1947-1970*
7. F. Casetti y F. Di Chio - *Cómo analizar un film*
8. M. T. Serafini - *Cómo se estudia*
9. A. Campiglio y V. Eugeni - *De los dedos a la calculadora*
10. D. Barbieri - *Los lenguajes del cómic*
11. M. Wolf - *Los efectos sociales de los media*
12. M. T. Serafini - *Cómo se escribe*
13. G. Bettetini y F. Colombo - *Las nuevas tecnologías de la comunicación*
14. V. Pisanty - *Cómo se lee un cuento popular*
15. M. Bertuccelli - *Qué es la pragmática*
16. M. Gennari - *La educación estética*

Daniele Barbieri

LOS LENGUAJES DEL CÓMIC



PAIDÓS
Barcelona
Buenos Aires
México

Título original: *I linguaggi del fumetto*
Publicado en italiano por Gruppo Editoriale Fabbri,
Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.A., Milán

Traducción de Juan Carlos Gentile Vitale

Cubierta de Julio Vivas

1.ª edición, 1993
1.ª reimpresión, 1998

ISBN: 84-7509-861-4
Depósito legal: B-12.476/1998

Impreso en Gràfiques 92, S. A.,
Avda. Can Sucarrats, 91 - 08191 Rubí (Barcelona)

Impreso en España - Printed in Spain

Sumario

SEGUNDA PARTE:
LENGUAJES DE TEMPORALIDAD

TERCERA PARTE:
LENGUAJES DE IMAGEN Y TEMPORALIDAD

Introducción

Dos ideas fundamentan el planteamiento de esta obra. La primera es que los lenguajes no son solamente *instrumentos* con los cuales comunicamos lo que pretendemos: son, también y sobre todo, *ambientes* en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que *queremos*, además de lo que *podemos* comunicar. La segunda idea es que estos ambientes que son los lenguajes no constituyen mundos separados, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación, y están, en consecuencia, estrechamente interconectados, entrelazados, y en continua interacción recíproca.

La primera idea proporciona el fondo, la segunda constituye la razón efectiva de esta obra.

¿Qué pretendemos al decir que los lenguajes son *ambientes*, más que *instrumentos* de comunicación? La diferencia entre un ambiente y un instrumento es que al primero se lo *habita*, mientras que al segundo se lo *utiliza*. Ciertamente, también el ambiente puede ser *utilizado*, además de habitado, y esto es importante para nuestro discurso, mientras que un instrumento sólo puede ser utilizado, con seguridad no puede ser *habitado*.

Más concretamente, la diferencia entre *habitar* algo y *utilizar* algo es una diferencia que se refiere a nuestros *fines* y, puesto que estamos hablando de lenguajes, es una diferencia que se refiere a nuestros *fines comunicativos*, a aquello que queremos comunicar. Si consideramos el lenguaje como un instrumento, la idea que nos formamos del modo en que funciona el asunto es a *grosso modo* la siguiente: tenemos una idea que comunicar, utilizamos el lenguaje para comunicarla, luego nos hacemos otra idea (quizá sobre la base de la respuesta a la co-

municación anterior) y de nuevo utilizamos el lenguaje para comunicarla, etcétera.

Pero cuando consideramos el lenguaje como ambiente, estamos obligados a formarnos una idea muy distinta de la situación. Puede suceder que algunas situaciones sigan el curso del caso anterior: pero entonces, como decíamos, también es posible *utilizar* un ambiente. Sin embargo, en general, debemos tomar en consideración otra cuestión, mucho más problemática. Cuando nos «formamos una idea», ¿en qué lenguaje nos la formamos? ¿Siempre con palabras? ¿Y la idea de una pintura o un sonido, entonces? ¿Es posible que nos «formemos una idea» fuera, o antes, de cualquier lenguaje? ¿El lenguaje nos sirve sólo para expresar o también para «formar» las ideas?

La respuesta es que no existen ideas que no hayan sido formadas en el interior de un lenguaje, todas las ideas nacen en un lenguaje. Y si las cosas son así, entonces el lenguaje en el que estamos pensando en este momento no tendrá sólo las características de un instrumento utilizado para transmitir las ideas, sino que será precisamente el *ambiente en que nos encontramos* mientras las formamos. Y así las características del lenguaje *en que* estamos pensando tienen efecto sobre nuestros pensamientos. Daremos un ejemplo banal: si pienso por medio de palabras, podré expresar descripciones y razonamientos, pero no podré expresar algo como el *sonido de un clarinete*, el *aroma de una manzana*, la *brillantez de un color*, y demás; por otra parte, si pienso por medio de imágenes, quizá pueda expresar la *brillantez de un color*, pero no otras cosas, y no podré, *sólo* por medio de imágenes, desarrollar un «razonamiento preciso»... Lo mismo se puede aplicar a cualquier lenguaje: *habitar* un lenguaje significa *estar dentro de él*, no verlo desde afuera, significa poder aprovechar sus posibilidades expresivas, pero también observar sus límites.

Un lenguaje, como cualquier ambiente, puede ser modificado, pero no a voluntad. Los cambios que podemos aportarle dependen de nosotros sólo en parte: al ser un instrumento comunicativo, no podemos modificar un lenguaje arbitrariamente, porque corremos el riesgo de que no nos entiendan los demás. Los lenguajes son *colectivos*: las modificaciones que podamos realizar dependen también de las características del lenguaje.

Por eso los lenguajes se modifican lentamente, en el curso de los años o de los siglos.

Decir, además, que un lenguaje es un ambiente significa decir que goza de una cierta autonomía respecto de los otros lenguajes. Cuando nos identificamos con un lenguaje, hacemos uso de él, pensamos y nos comunicamos con él, es el lenguaje que constituye nuestro universo y determina nuestros límites. Lo que no quiere decir que no existan otros, sino que si nos desenvolvemos con preferencia de uno, los otros lenguajes son vistos, por decirlo así, *desde fuera*.

Puede ser también que nos situemos en zonas ambiguas, inciertas, del gran mapa de la comunicación. En efecto, podemos pensar en estos lenguajes-ambiente como en *ecosistemas*, cada uno con sus reglas y características específicas; pero algunas reglas son comunes a muchos de ellos y otras a todos, y existen también zonas fronterizas, zonas intermedias entre dos (o más) ecosistemas diferentes, donde se pueda jugar con las reglas de ambos. Así como todos los ecosistemas son parte de la naturaleza, también todos los lenguajes son parte de la comunicación en general.

No debemos pensarlos por tanto como áreas separadas y del todo independientes: ciertos lenguajes son parte de otros, zonas específicas de lenguajes genéricos, otros lenguajes son el resultado de un nacimiento, del proceso de separación de un lenguaje que ya existiera, y así se parecen mucho a su progenitor, aunque se diferencien en algunos aspectos. Hay otros que tienen características comunes; descienden tal vez del mismo lenguaje ancestral y siguen manteniendo algunas semejanzas. Y hay lenguajes, en fin, que han tratado de adaptar a su sentir imágenes de otros lenguajes, de manera que puedan valerse de unas características que habían sido colectivamente construidas en aquellos pero no en éstos.

El lenguaje central del discurso de esta obra es el cómic, pero nos ocuparemos de él a través de la valoración de las relaciones que sostiene el lenguaje del cómic con otros lenguajes. Creo que, sobre la pauta de las observaciones expuestas hasta ahora, se pueden distinguir cuatro tipos de relaciones entre el lenguaje de los cómics y otros lenguajes.

Inclusión (un lenguaje está incluido en otro, forma parte de otro): el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa, así como el cine y muchos otros lenguajes que nos son familiares. Todos los lenguajes narrativos tienen unas características en común, en cuanto forman parte del mismo gran ambiente. No exploraremos, sin embargo, en detalle las características puramente narrativas del lenguaje del cómic, y nos limitaremos a una mención algo más específica en el capítulo 7 y a inevitables referencias cuando vengan al caso. No es que el tema no sea interesante; todo lo contrario. Pero requeriría por sí solo demasiado espacio (mucho mayor que la capacidad de este libro) y se situaría a un nivel de generalidad más amplio del que pretendemos movernos.

Generación (un lenguaje es generado por otro): el lenguaje del cómic es «hijo» de otros lenguajes. Históricamente nace como una derivación de lenguajes como el de la ilustración, la caricatura o la literatura ilustrada. Comparte, en consecuencia, muchas de las características de estos lenguajes, pero es por naturaleza muy distinto de cada uno de ellos.

Convergencia (dos lenguajes convergen en algunos aspectos): existen naturalmente unos parentescos horizontales, lenguajes de los que el cómic no desciende pero con los que está emparentado por el hecho de referir antepasados comunes (como es el caso de la pintura, de la fotografía y de la gráfica) o de mantener áreas expresivas en común (como en el caso de la poesía y de la música, del teatro y del cine).

Adecuación (un lenguaje se adecua a otro): es la relación más interesante. Sucede cuando el cómic encuentra más sencillo remedar, reproducir en su interior otro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas, que tratar de construir unas posibilidades expresivas «equivalentes». Es el caso en que, dicho de otro modo, el cómic «cita» otro lenguaje. En buena medida, esto sucede un poco con todos los lenguajes que tomamos en consideración, aun cuando a veces los resultados sean insignificantes o demasiado aislados para que valga la pena examinarlos. El caso más relevante de *adecuación* de otro lenguaje al cómic es el del cine.

La relación de *adecuación* entre lenguajes es interesante de manera particular porque nos revela los mecanismos y los límites de los lenguajes implicados. Por ejemplo, cuando vemos

cómo el cómic trata de incorporar el cine, reproduciéndolo en su expresión, debemos darnos cuenta de que, puesto que existen diferencias insuperables, materiales, entre los dos lenguajes, si el cómic quiere obtener el efecto que busca no puede limitarse a copiar al cine, sino que debe *reconstruirlo* literalmente en su seno; debe crear desde adentro un conjunto de características que aparezcan como características del cine. Una tarea nada fácil, como veremos.

El proyecto de esta obra es *descubrir los lenguajes que envuelven el lenguaje de los cómics*. La idea es tratar dicho lenguaje no tanto por lo exclusivo, como por lo que comparte con otros lenguajes en las relaciones que acabamos de exponer.

¿Por qué un proyecto de este tipo? ¿Por qué no concentrarnos más bien en lo que es *propio* del lenguaje del cómic, en vez de explorar lo que comparte con otros lenguajes?

Para responder, es importante subrayar en primer lugar que nuestro interés no está dirigido sólo al cómic, sino al problema general de la comunicación, del que el lenguaje del cómic constituye sólo un elemento. Explorar este lenguaje a través de su comparación con otros es un modo de introducir el discurso de la comunicación por medio de cómics en el discurso general de la comunicación.

En segundo lugar, las características que cada lenguaje puede reivindicar como totalmente propias son probablemente muy reducidas, pero esto no prejuzga de ningún modo la diferencia y la incompatibilidad entre los lenguajes. Para dar un ejemplo banal, tomemos estos tres pares de letras: AB, AC, BC. Los tres son diversos entre sí, y sin embargo no hay ninguna letra que pertenezca a uno solo de ellos: es la configuración de las letras la que cuenta, y no los elementos individuales. El ejemplo es banal, porque cuando se habla de un lenguaje las cosas son mucho más complejas: las características de un lenguaje existen también como efecto de la interacción, por lo que, por ejemplo, si la característica A se halla también en el lenguaje x y la B en el lenguaje y, la relación entre A y B en nuestro lenguaje produce efectos que no existirían ni en x ni en y.

En suma, a pesar de que hablemos de la relación con muchos otros lenguajes, de lo que tratamos verdaderamente en este libro es de las características del lenguaje del cómic. En-

contrar ligámenes y semejanzas con otros lenguajes nos permite ver desde diversos puntos de vista esas mismas características.

Y por último, ¿cuáles son aquellas características del lenguaje del cómic que son *únicamente* suyas? ¿El *balloon*[1] o globo? Me parece demasiado poco. ¿Y es verdaderamente tan sensato buscar el *proprium* de un lenguaje en una característica (o en un grupo de características) particular, antes que en la relación que comparten los distintos aspectos del lenguaje, y en el conjunto de características que constituyen la específica comunicación de dicho lenguaje?

La obra está dividida en tres partes, y la división es transversal respecto al tipo de relación entre lenguajes (inclusión, generación, convergencia y adecuación). Es transversal porque cada lenguaje considerado se puede encontrar en más de un tipo de relación a la vez. En efecto, al considerar varios lenguajes existen, por parte de algunos autores, intentos de *adecuación* incluso donde ya existe una correspondencia de generación o de convergencia. Por esta razón, como conclusión a diversos capítulos, hay un apartado titulado *Autores y recuperaciones*, que trata de mostrar algunos casos en los que se ha intentado la adecuación en cuestión. El apartado no ha lugar, por ejemplo, en el capítulo 10 sobre el cine, porque está dedicado a la adecuación en gran parte.

La división de la obra en tres partes refleja una división entre problemas relativos a la organización *espacial* del cómic, y problemas relativos a la organización *temporal*. En la primera parte, *Lenguajes de imagen*, se analiza la relación con ilustración, caricatura, pintura, fotografía y gráfica, es decir, con los lenguajes en que predominan los problemas de la organización espacio-página: se trata de la línea gráfica y de las técnicas, de la deformación espacial con fines expresivos, de la representación de la profundidad, del encuadre y de la organización gráfica en general.

En la segunda parte, *Lenguajes de temporalidad*, se analizan las correspondencias con la poesía, la música y la literatura. Esta parte es muy breve, porque aventuraciones más extensas habrían desbordado la complejidad del discurso. Se afrontan problemas de repetición y modulación, de armonía y polifonía, y de estructuras textuales.

1. Llamado en España «bocadillo». *(N. del T.)*

La tercera parte, *Lenguajes de imagen y temporalidad*, aborda la relación con aquellos lenguajes (el teatro y el cine) en que son relevantes la dimensión espacial (de la imagen) y la temporal, como el cómic. El capítulo dedicado al teatro trata de las convenciones expresivas y del uso informativo de diálogos y monólogos. El discurso dedicado al cine está dividido en dos capítulos, el primero de los cuales, o 9, se orienta en particular al cine de animación y al problema de la representación del movimiento en el cómic, y en el capítulo 10 se abordan problemas generales de representación de la extensión en el tiempo y de la organización de secuencias.

Es obvio que algunos problemas tratados bajo un título habrían podido aparecer también con otro. Pero esto es una consecuencia de nuestro supuesto básico: hay características que son compartidas por diversos lenguajes; la comunicación es un ambiente general cuyos sub-ambientes, los lenguajes, viven tumultuosamente, alejándose, acercándose, intercambiando características, a veces muriendo, y otras dando vida a una nueva posibilidad expresiva.

Nota bibliográfica

A cada capítulo seguirá una nota breve con indicaciones bibliográficas relativas al argumento trazado, para los lectores interesados en ampliar su conocimiento. Las indicaciones bibliográficas están expresadas en la forma autor [año] *que hace referencia a la bibliografía general al final del volumen. (Por ejemplo* Frezza [1987] *corresponde a* Frezza, Gino, *La escritura melancólica*, Florencia, La Nuova Italia, 1987, *como se puede verificar fácilmente remitiéndose a la bibliografía.) Al tratarse de un texto sobre todo divulgativo, hemos preferido presentar al lector un número relativamente pequeño de textos significativos, a ser posible en italiano y asequibles en librerías o bibliotecas, antes que una vasta y detallada bibliografía a la que se refieren a menudo estas mismas obras. Las pocas excepciones a estos criterios de lengua y asequibilidad se deben al extremado interés del texto indicado o a la ausencia de otros textos sobre el tema. Por lo*

que se refiere a la presente introducción, ofrecemos en las líneas siguientes información sobre algunos temas de carácter general sobre el lenguaje de los cómics, temas que, precisamente por su generalidad, no hubieran encontrado espacio en las notas bibliográficas específicas en los diversos capítulos.

No son muchas las obras publicadas en Italia que se ocupen de los cómics desde el punto de vista de sus aspectos lingüísticos. Es importante, por cierto, Gubern [1975], *que dedica, no obstante, al lenguaje del cómic, a pesar del título de la obra, solamente los tres últimos capítulos, en los cuales se esbozan las líneas de una semiología del cómic, y en consonancia con ellas la obra que tenéis en las manos. Para una aproximación psicológica al problema del lenguaje del cómic,* Imbasciati & Castelli [1975]*; una aproximación interlingüística similar a la nuestra (al menos en espíritu) se encuentra en* Cremonini & Frasnedi [1982], *donde el discurso sobre el cómic, aunque profusamente afrontado, no acapara el interés de los autores. A ignorar, desgraciadamente, una de las pocas obras dedicadas íntegramente al problema del lenguaje del cómic,* Krafft [1982], *prolijo y vacuo, y tan mal traducido al italiano que es posible que el tedio que genera deba atribuirse más al traductor que al autor. Muchas ideas útiles, y una aproximación decididamente semiológica, se encuentran en* Fresnault-Deruelle [1990], *una obra de gran interés, traducida, desgraciadamente, al italiano demasiados años después de su redacción (1977), y después de muchísimas novedades en el mundo del cómic, de modo que algunas afirmaciones suyas aparecen ahora curiosamente superadas.*

Diversas obras de Antonio Faeti, sin centrarse en el problema del lenguaje, afrontan el cómic en un contexto interlingüístico, que relaciona los cómics con cuentos, películas, ilustraciones, y demás. Entre sus numerosas obras, en las que aparecen a menudo referencias a los cómics, hemos incluido en la bibliografía Faeti [1986a] *y* Faeti [1986b]. *De planteamiento similar es* Detti [1984], *dedicado, no obstante, a la relación entre cómic y mundo escolar.*

En fin, Frezza [1978] *y* Frezza [1987] *son particularmente interesantes por su aspecto sociológico y de «historia de la cultura», temas del lenguaje del cómic que en la presente obra son tratados desde una óptica estrictamente semiológica.*

Primera parte

Lenguajes de imagen

1. Ilustración

El dibujo y algunas de sus características

Más que hablar de las semejanzas, sería mejor subrayar las diferencias entre cómic e ilustración. A pesar de que estas diferencias son evidentes, las semejanzas se encuentran a un nivel tan básico que no siempre es fácil distinguir una viñeta (separada del contexto y sin el globo) de una ilustración.

Cuando el cómic es presentado por entero no hay ningún problema para realizar esta distinción: su forma en secuencia de viñetas lo distingue claramente de la ilustración. Pero si confrontamos sus elementos, las distintas imágenes, ¿dónde están entonces las diferencias?

Se puede partir de la siguiente consideración, no siempre verdadera pero sí suficientemente a menudo como para hacerla regular: la imagen del cómic *cuenta*, la imagen de la ilustración *comenta*. En otras palabras, la ilustración es normalmente ilustración *de* algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que *añade* algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalias[2] o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta,

2. También denominadas, según sus variantes, «cartuchos», «apoyaturas», «textos complementarios» o «textos en *off*». *(N. del T.)*

y prescindir de ella supone perjudicar en buena medida la comprensión.

La imagen del cómic es, pues, una imagen de *acción*, mientras la imagen ilustrativa, aunque pueda ser de acción, no tiene ninguna necesidad de serlo; es más, en general las ilustraciones son más descriptivas que narrativas, tienden a expresar no tanto la dinámica de la acción representada cuanto las connotaciones emotivas, ambientándola a su manera, haciendo uso de ciertos estilos de figuración más que de otros, rodeándola de detalles no esenciales pero caracterizadores. La ilustración *comenta* el relato haciéndonos ver aquello que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del cómic *es* el relato.

Y los efectos de esta diferencia de orden comunicativo se observan. Se observan en el encuadre, puesto que la ilustración privilegia habitualmente las vistas más generales, más ricas e informativas, mientras que el cómic privilegia lo que le conviene en ese momento. Se observa en la precisión de los detalles, más cuidados en la ilustración porque una sola imagen debe decirlo todo, mientras que en el cómic es necesario ser concisos, en cada viñeta, porque se apoya en otras en las que pueden mostrarse los detalles. Los efectos se descubren en el elemento de la ambientación, más profusa en la ilustración que en el cómic; porque también el estilo de la ambientación puede tener un fin de *comentario*, y porque resulta mucho más difícil hacer que la ambientación *cuente*. En suma, mientras la concisión parece ser necesaria en el cómic, la ilustración parece preferir la abundancia de signos y remisiones estilísticas. La viñeta tiende a ser una imagen de lectura rápida, porque debe confrontarse con las viñetas que la siguen y preceden; la ilustración tiende a ser una imagen de lectura recreativa, porque es única y debe dar la máxima información de comentario posible.

Estas diferencias que muestra la imagen del cómic en comparación con la ilustración no nacen, sin embargo, con el cómic. Durante mucho tiempo la imagen del cómic ha sido muy similar a la de la ilustración. Si observamos las láminas de *Little Nemo* de Winsor McCay, realizadas entre 1905 y 1911 (véanse las figuras 3.1 y 10.6), comprobaremos lo que estamos diciendo respecto de las imágenes de la ilustración. Pero los caminos

que seguían los dos lenguajes eran ya divergentes y, en los años treinta, se hicieron decididamente excluyentes.

En este capítulo abordaremos un tema que se establece común a la ilustración y al cómic, el dibujo y sus técnicas. No trataremos todos los aspectos del dibujo, y tampoco todas las técnicas, sino aquellos argumentos que nos parecen particularmente significativos, con especial atención al dibujo a plumilla, fundamental para la expresión del cómic.

Al hablar del dibujo es verdaderamente difícil marcar una línea que separe la ilustración del cómic; pero con la frecuentación asidua se observa que ciertas técnicas (en particular las que subrayan acción y dinamismo) son más privilegiadas por el cómic que por la ilustración. Dicho esto, existe un intercambio tal de técnicas y de formas estilísticas entre los dos lenguajes que se los puede considerar, *a este nivel*, prácticamente un lenguaje, un solo ambiente, con matices particulares más o menos acentuados.

En el último apartado de este capítulo (1.4), como también en el de otros, abandonaremos el discurso específico del dibujo para considerar ejemplos de autores de cómic que han recuperado formas típicas de la ilustración con fines expresivos.

1.1 El dibujo

En este apartado nos ocuparemos de algunos aspectos del dibujo a plumilla, y en particular de dos: la modulación de la línea y la relación contorno-relleno. Es posible que parezcan dos problemas muy técnicos, propios *del dibujante*: pero han sido elegidos entre los demás en este campo de indagación precisamente por el interés desde el punto de vista del lector.

El modo en que es modulada la línea de contorno (gruesa o fina, curva o quebrada, etcétera) es determinante para el efecto de conjunto de la historieta en el cómic, como también en la ilustración. Establecer las diferencias entre las diversas modulaciones de línea nos pone en condiciones de entender algunas características fundamentales de las imágenes: entre ellas, su *dinamicidad* o *estática*, los efectos *infantiles* y los *pictóricos*.

Lo mismo se puede decir por lo que se refiere a la configuración. La ausencia o presencia de relleno, el uso del negro y de la trama y no de sombreados, la densidad o la dilatación de los rellenos, son todos aspectos que el lector puede observar fácilmente y le ofrecen indicaciones preciosas sobre cómo se crea el efecto emotivo y narrativo general, aplicadas a la imagen única de la ilustración y a una viñeta, entre las demás, del cómic.

Antes de iniciar nuestro discurso sobre la línea, como antes de iniciar cualquier otro sobre las imágenes, es necesario recordar un aspecto de la representación por imágenes (pero también de cualquier otra representación) que a menudo no se tiene presente en la lectura y en el análisis.

Decir que las imágenes no son la realidad es banal, todos lo sabemos. Explicar en qué difieren de ella es mucho más difícil. Podríamos decir que las imágenes están sobre el papel y la realidad no, pero es fácil encontrar ejemplos de imágenes que no estén sobre el papel (cine y televisión, por ejemplo). Podríamos entonces decir que las imágenes son bidimensionales, mientras que la realidad tiene tres dimensiones. Pero las esculturas también son *imágenes*, como las holografías. Podríamos decir que las imágenes son inmóviles mientras que la realidad se desarrolla. ¿Y el cine, entonces? ¿Y qué decir del teatro, representado por actores, absolutamente *reales*, que nos proporcionan, con la situación *real* de la escena, la imagen de otra situación que es, justamente, *imaginaria*?

He llevado el problema mucho más allá; pero esto me puede ayudar a dar una idea de lo que separa verdaderamente una imagen de la realidad. No es que la imagen sea en sí menos *real* que la realidad (la hoja de papel y la tinta, y las formas así compuestas son absolutamente reales), sino que la imagen es un *signo* de la realidad, es una realidad que *remite* a otra realidad. Ésta y sólo ésta es la diferencia fundamental; pero de esta diferencia fundamental dependen muchísimas consecuencias.

Por mucho que se le parezca, un signo *no es* el objeto del que el signo, es, de todos modos, algo diferente, es, de todos modos, otra cosa. Y por más semejanzas que haya, la imagen sustentará muchas cosas menos que su objeto, y también algunas cosas más. Observemos, por ejemplo, la imagen de la figura 1.14: representa el busto de un hombre. Respecto de la realidad a la que esta imagen remite, ¿qué hay de menos? Naturalmente una infinidad de cosas, entre otras, la tridimensionalidad, el color, el movimiento, y un número infinito de detalles. ¿Y qué hay de más? Bueno, por ejemplo, una serie de líneas negras que forman el contorno, que en la realidad no existen, un cierto modo de sesgar la imagen en su conjunto sin correspondencia con la realidad, y un reconocible «estilo del dibujante», cosa que no posee ningún hombre real.

Pero con todas estas diferencias, ¿cómo es que seguimos reconociendo un busto de hombre en ese conjunto de líneas que constituyen la imagen? Una respuesta exhaustiva a esta pregunta supera los objetivos de esta obra, y necesitaría por sí sola un tomo entero. Lo que podemos decir brevemente es que, de todos modos, la imagen reproduce *algunas características* del objeto real de la manera en que normalmente lo percibimos. Reproduce por ejemplo (por medio de las líneas) los *contornos* y las *sombras*, y a pesar de que éstos sean sólo una pequeña muestra de los aspectos que percibimos, son evidentemente suficientes, en un contexto adecuado, para darnos una idea de la figura.

Para decirlo brevemente, a lo que queremos llegar es a que el dibujo, como cualquier otra técnica de producción de imágenes, se ve obligado a *hacer una selección* de las características del objeto que quiere representar. No todas las características son igualmente eficaces para dar la idea del objeto, sea porque son perceptivamente, irrelevantes, sea porque son imposibles de reproducir con el dibujo (por ejemplo, olores y sonidos característicos del objeto), pero muchas de estas características pueden ser utilizadas más o menos con la misma eficacia. *Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto.*

Cada dibujo es así el resultado de una selección de características consideradas importantes en detrimento de otras. Pero para expresar muchas características, de manera que una selección y no otra perjudique el reconocimiento del objeto, no es indiferente. Si tenemos, por ejemplo, diez modos aceptables de representar un determinado objeto, cada uno de ellos será también un modo de *subrayar* aspectos diferentes de ese objeto. Saber dibujar no es solamente saber crear unas imágenes que se

asemejan a ese objeto; también, y sobre todo, *saber crear unas imágenes que subrayen los aspectos del objeto que son importantes para el discurso que se quiere hacer.*

El problema del dibujo no es crear imágenes *semejantes*, sino crear imágenes *eficaces*, es decir, imágenes que subrayen los aspectos justos de los objetos en el momento preciso. Y visto que nuestros objetos son a menudo los personajes de las historietas que se están poniendo en escena, el problema de dibujar será precisamente el de saber subrayar los aspectos justos de sus figuras.

Este subrayado de aspectos puede hacerse de innumerables modos: con la línea del dibujo, con el encuadre, con la exasperación caricaturesca de ciertas características, con la ambientación, con la correspondencia entre la imagen de una viñeta y las imágenes de las viñetas circundantes, y demás. En los próximos capítulos veremos qué sucede en éstos y en otros casos. Por ahora nos ocuparemos de la línea.

1.1.1 Una explicación complementaria: cómo nace el dibujo del cómic

Desde el punto de vista del dibujo, la producción de una imagen en cómics puede ser dividida en dos fases: lápiz y tinta china.

La fase del lápiz es aquella en que la imagen es verdaderamente creada, pensada y dibujada, justamente, con lápiz por el dibujante. El entintado realizado con una técnica que luego describiremos, no siempre es efectuado por el mismo autor. Especialmente en el cómic norteamericano, el entintado es a menudo confiado a un especialista, mientras el dibujante, la firma del cómic, ha realizado sólo la versión en lápiz.

Hay casos en que el segundo paso no se produce y el cómic queda reflejado en lápiz, pero son muy raros. Más frecuente es, en cambio, el paso directo del lápiz al color, especialmente en autores más jóvenes e innovadores. De todos modos, la gran mayoría de los cómics siguen el procedimiento lápices-entintado(-color). Por ello nuestro discurso se centrará sobre la línea con tinta china, y las otras técnicas serán analizadas más adelante.

1.1.2 La modulación de la línea

La línea está en la base de cualquier dibujo. No hay dibujo sin líneas.

La psicología de la percepción nos enseña a distinguir entre funciones diferentes de la línea (o del signo gráfico en general) en el dibujo:

1) la línea (el signo) puede representar *ella misma el cuerpo* del objeto; como en el caso de una línea que represente una cuerda, o el brazo de una persona en un dibujo infantil;

2) la línea (el signo) puede representar *el contorno* de un objeto; pensemos en un círculo que represente una pelota, o en la línea del perfil de un rostro;

3) la línea (el signo) puede, en fin, ser usada para *crear un relleno, una retícula* que dé una idea de la intensidad lumi-



FIG. 1.1. Altan, *Ada en la jungla* (1979)



FIG. 1.2. Bill Watterson, *Calvin y Hobbes* (1988)

nosa de una superficie; las figuras 1.5 a 1.9 proporcionan ejemplos adecuados.

La tercera función de la línea será objeto específico del próximo apartado. Por ahora nos ocuparemos de las dos primeras.

Por lo que respecta a la ilustración y el cómic, la línea-objeto no reviste una importancia particular. Se la encuentra expresando objetos particularmente nítidos o lejanos, o bien en una connotación de *infantilismo* a ciertas imágenes (véanse, por ejemplo, las piernas y la cola del ratón Ignatz en la viñeta de *Krazy Kat* de Herriman en la figura 3.14). La línea-objeto se vuelve particularmente importante en el dibujo de diagramas y proyectos, o en gráficas que hacen referencia a imágenes de este tipo. Lleva consigo una connotación de *hipersimplificación*, pero puede adecuarse muy bien a otras exigencias.

Nuestro discurso examinará por eso la línea-contorno, y en particular aquellos aspectos que hacen a menudo incierta la distinción entre contorno y textura.

Desde el punto de vista de su espesor, la línea del dibujo ilustrativo o de cómic puede ser *pura* o *modulada*. La línea plana es aquella que se obtiene con instrumentos como el *rapidograph* o ciertos rotuladores: es una línea de espesor uniforme. Se puede observar en las imágenes de las figuras 1.1 y 1.4. La línea modulada es, por el contrario, justamente engrosada o estilizada en algunos tramos; y se puede observar en las imágenes de las figuras 1.2 y 1.3, entre otras. Los instrumentos de trabajo que la hacen posible son muchos, desde la plumilla al pincel o ciertos tipos de rotuladores.

Observemos ahora la figura 1.1. La línea que destaca la figura del niño suspendido del paracaídas es continua y uniforme. Tiene el mismo espesor en todos sus puntos y también cuando define el dirigible que se aleja en el cielo. Comparémosla con la línea de la figura 1.2. Basta observar, por ejemplo, la línea que define los ojos del cachorro de tigre para ver la diferencia: ya en un detalle tan circunscripto la vemos hacerse más espesa o más fina. Es más espesa cuando define sus manos, y más fina cuando representa las páginas del cuaderno; es espesa cuando define el borde de la mesa y vuelve a estilizarse cuando contornea la lámpara o la silla.

¿Cuál es el efecto que se quiere obtener en cada una de las imágenes? ¿Qué aspectos subrayan la segunda que la primera descuida? Y viceversa: ¿por qué modular la línea cuando es más fácil mantenerla constante?

Para encontrar la explicación al problema seguiremos la estrategia primero a partir de la línea pura, a descubrir después la riqueza de la modulada, y finalmente entenderemos cómo se puede hacer uso de ambas, según las situaciones.

Lo que hace la línea pura ciertamente es *dibujar las figuras*. La línea pura es una *línea-contorno* adecuada: nos permite distinguir aquello que forma parte de la figura de lo que, en cambio, constituye el fondo, lo que no forma parte de ella. En la figura 1.1, en efecto, no tenemos ninguna dificultad para entender qué se representa, ni para distinguir las figuras del fondo. También la línea modulada nos proporciona lo mismo, pero añade algo más.

Lo que falta (voluntariamente) a la figura de Altan, y que encontramos, en cambio, en Watterson, es el *espesor tridimen-*



Fig. 1.3. Hugo Pratt, *Corto Maltés: La balada del Mar Salado* (1967)

sional. No es que en la imagen de Altan no se entienda que el dirigible se sitúa más lejos que el niño; se entiende, sí, pero *no es el signo gráfico el que nos lo sugiere*. En la figura 1.2 el ligero engrosamiento de la línea que dibuja los ojos del cachorro de tigre nos sugiere que sean ligeramente saltones. La línea espesa que representa el borde de la mesa nos hace entender que ese borde tiene un espesor y una cierta inclinación. Y la línea delgada de las hojas del cuaderno nos recuerda que están hechas de papel.

En suma, en la imagen de la figura 1.2 la línea no es sólo una línea-contorno, sino algo más. No nos dice solamente dónde acaban las figuras y comienza el fondo, sino que nos informa en muchos casos sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia. Es decir, se trata de una línea que com-



Fig. 1.4. Hugo Pratt, *Corto Maltés: La casa dorada de Samarcanda* (1984)

parte algunas características con las líneas de relleno de las que hablaremos más adelante.

Comparemos ahora las imágenes de las figuras 1.3 y 1.4. Se trata de dos viñetas del mismo autor, Hugo Pratt, pertenecientes a dos períodos diferentes.

En la figura 1.4 la línea es sustancialmente pura, aunque esté enriquecida aquí y allá con espesas zonas negras que subrayan las sombras. En la figura 1.3 encontramos, en cambio, una línea nerviosa y modulada, con un fortísimo efecto de caracterización espacial: la parte izquierda de la imagen, que representa objetos más lejanos, ha sido dibujada con un trazo mucho más delgado, según las reglas de la perspectiva aérea, que quiere que los objetos pierdan definición y consistencia con la distancia. Tenemos así en el extremo derecho el brazo del salvaje muy cerca, trazado con un signo grueso y oscuro. Tenemos un segundo «plano» de distancia en el centro, con líneas menos marcadas, y, finalmente, la cabaña a la izquierda, más clara y lejana.

En suma, en la figura 1.3 sólo las líneas de la imagen podrían decirnos mucho más sobre la situación de lo que nos dicen las líneas de la figura 1.4. La línea modulada es mucho *más informativa* que la línea pura: y más informativa no sólo significa que nos proporcione *más datos*. Las informaciones que proporciona una imagen son, en efecto, vividas a nivel de emociones y de implicación. Una imagen puede ser más informativa en el sentido de que nos proporciona una mayor posibilidad de implicación, de que nos *aboca* a la situación con mayor intensidad.

Pero si las cosas son así, ¿cómo es que algunos autores prefieren utilizar, a veces o siempre, la línea pura? ¿Cómo es que las viñetas y cómics de Altan están siempre dibujados con la misma línea, cuenten lo que cuenten? ¿Y cómo es que, pregunta aún más difícil, Hugo Pratt ha llegado a hacer cómics con una línea sustancialmente pura, uniforme, después de haber sido un maestro de la modulación de la línea? (La imagen de la figura 1.4 fue dibujada, en efecto, nada menos que diecisiete años después de la anterior.)

La respuesta es que el autor no siempre desea que sus imágenes sean demasiado informativas o muy implicadoras, por lo menos no siempre desea que la información e implicación trasciendan a través de las características gráficas del dibujo. Podemos pensar, por ejemplo, que Altan desea provocar en el lector *no una implicación, sino un alejamiento* emotivo. Al tratarse de un cómic satírico, el motivo es muy comprensible: como ya subrayaba Molière, se ríe más con la razón que con el corazón. Podemos pensar, por otra parte, que la línea pura corresponde a una ejecución más rápida, menos cuidadosa; pero también esto comporta un efecto de alejamiento, de distanciación del relieve de la imagen, para poner en evidencia otros elementos, como el diálogo o la construcción narrativa.

¿Entonces cómo es que Watterson sigue modulando la línea, puesto que también el suyo es un producto humorístico? Es preciso estar atentos a las generalizaciones, y cada caso debe ser analizado atentamente. No es verdad ni que *todos* los cómicos humorísticos utilicen la línea pura, ni que *sólo* los cómics humorísticos hagan uso de ella. La cuestión es que cada autor, cada cómic tiene su modo de presentar lo que cuenta, subrayando algunas cosas y dejando de lado otras. El efecto global que se obtiene es el resultado de la interacción de todos los componentes, y las grandes clasificaciones (del tejido serio/cómico) son poco útiles para proporcionar directrices en este sentido. Si se quiere entender *el porqué* del uso de una determinada forma en vez de otra (el porqué, por ejemplo, del uso de la línea modulada en vez de la pura o viceversa), es preciso entender qué tipo de efecto quiere producir *ese* cómic, y qué función tiene esa forma para producir ese efecto.

Por lo que se refiere al cómic de Watterson de la figura 1.2 es preciso tener presente otra característica de la línea modulada, que la contrapone a la pura: la línea pura es en general *más inmóvil* que la modulada, mientras que esta última es *más dinámica* que la pura. No es que con la línea pura yo no *pueda* expresar el movimiento, pero representarlo me costará mucho más que con la modulación. Modulando la línea es a menudo posible dar la impresión del movimiento con una sola línea quebrada, o con un sencillo y ligero engrosamiento en un punto. Las líneas breves y fuertemente moduladas hacen la imagen mucho más dinámica que las líneas largas y tendencialmente puras (lo veremos dentro de poco en los ejemplos sobre *Flash Gordon*).

Calvin y Hobbes de Watterson es un cómic de gran efecto dinámico, y su humorismo está basado en buena parte en la representación de las triquiñuelas de un niño revoltoso. Esto naturalmente no basta para decir que Watterson no hubiera podido usar nunca la línea pura para dibujar sus tiras, pero es, de todos modos, una razón suficiente para entender por qué no lo ha hecho. Si su cómic ha tenido éxito, es ciertamente porque el trazo con el que está dibujado es adecuado a lo que se cuenta. Y lo mismo se puede decir de Altan.

Por lo que respecta a las dos imágenes de Pratt, la razón no es muy diferente. La evolución de las historietas del *Corto Maltés* se ha desarrollado en el sentido de la reflexividad, de la estática, de los relatos psicológicos de situación más que de la aventura, como sucedía, en cambio, en las primeras historietas. La historieta en la que se inscribe la viñeta de la figura 1.4 está formada por viñetas casi todas de la misma dimensión con largos diálogos y poca acción. *Corto Maltés* se ha vuelto con el tiempo más estático y visualmente más conciso; las imágenes muestran sólo lo esencial. La línea pura es un instrumento adecuado para representar esta esencialidad; las manchas negras del sombreado le sirven para evitar su prolongada estaticidad y la excesiva uniformidad de las imágenes.

1.1.3 El relleno

El trazo de la tinta sobre el papel no sirve solamente para dibujar líneas de contorno, más o menos moduladas. El dibujo en tinta china posee otro instrumento expresivo muy poderoso: el relleno. Las imágenes de las figuras 1.5 a 1.9 nos proporcionan algunos ejemplos de relleno diferentes para dar una idea de la iluminación y de la composición material de las superficies.

Sustancialmente, los rellenos pertenecen a dos grandes categorías: los *sombreados*, realizados a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos, generalmente a plumilla (figuras 1.7 y 1.8), y los *tramados*, superficies punteadas o regularmente rayadas, más o menos densas, realizadas a veces a mano pero más a menudo o directamente en imprenta o bien con ayuda de superficies móviles (figura 1.6). La *mancha negra*, compacta, puede ser considerada el caso límite del relleno,

aun cuando a menudo los autores que hacen amplio uso del negro eviten utilizar también los sombreados y las tramas. Algunos ejemplos se pueden encontrar en las figuras 1.17, 2.4, 2.7 y 2.8. El trazo del relleno, del tipo que sea, se lee de manera diferente del trazo de contorno. Este último puede tener significado incluso solo, dentro de su contexto. Puede representar el contorno de una mano, de un rostro, o de un objeto. *Un trazo aislado de relleno, en cambio, no significa nada:* es el conjunto de los trazos el que determina el efecto. En la mayoría de los casos, si bien no en todos, reconoceríamos los objetos representados aunque los rellenos estuvieran ausentes. A veces, sin más, como en las imágenes de las figuras 1.7 y 1.8, el relleno hace la imagen más confusa, más difícil de leer. ¿Cuál es, pues, su función, si la mayor parte de la función *individualizadora* es realizada por la línea de contorno, es decir, si sobre todo es la línea de contorno la que hace reconocibles a las personas y los objetos?

La respuesta no es difícil y es prácticamente la misma que hemos dado a la pregunta sobre el porqué se usa la línea modulada cuando la línea pura es suficiente para describir los objetos. En el fondo, la línea modulada representa ya un esbozo de relleno, porque a través de sus modulaciones nos da una idea de la iluminación de las superficies y, por tanto, de su consistencia, volumen y demás. El relleno es *expresivo*: una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos *qué* son, nos dice, en efecto, también *cómo* son. Nos dice si son lustrosos o bastos, luminosos u oscuros, si están cerca o lejos...

Pero hay más. El relleno nos permite crear zonas oscuras que hagan resaltar las claras, o viceversa, como en las figuras 1.5, 1.7 y 1.8, donde el denso relleno de algunas zonas pone de relieve aquello que se encuentra en las otras. El *contraste* se convierte en el elemento crucial, el que permite poner el acento sobre algo, descuidando el resto.

Un caso particular de contraste claro-oscuro con fines expresivos es el relleno *emotivo* de la imagen de Alex Raymond en la figura 1.5. Todos esos rayos negros que rodean el centro de la imagen representan al mismo tiempo la oscuridad circundante y la tensión de la escena, y constituyen por contraste la zona luminosa donde actúan los cuatro personajes. También las



FIG. 1.5. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1936)

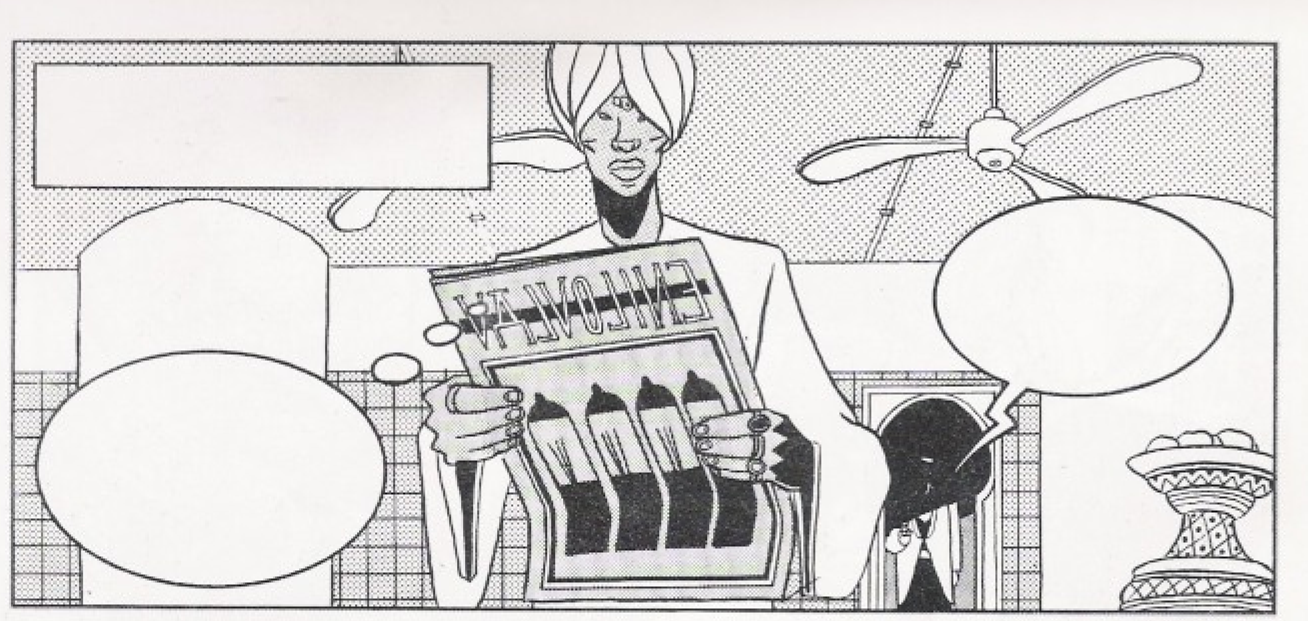


FIG. 1.6. Igort, *Sinfonía en Bombay* (1983)



FIG. 1.7. Sergio Toppi, *El coleccionista* (1984)



FIG. 1.8. Jean-Claude Forest, *La jonque fantôme vue de l'orchestre* (1981)

sombras oscuras sobre el terreno sirven para aumentar el contraste, como los focos directos en el teatro.

A través del modo en que se extiende el relleno, además, recibimos otras informaciones emotivas. La trama es, en general, más «tranquila» que el sombreado, como se observa en la imagen compulsivamente inmóvil de Igort en la figura 1.6. En esta imagen se recogen nada menos que cuatro tramas diferentes, sobre el techo, sobre la pared del fondo, sobre el diario y sobre el rostro; a éstas se añade el negro compacto del vano de la puerta. Se trata de simples variaciones luminosas, planas y neutras si se toman una a una, pero que definen un espacio de plenitudes y de vacíos, de cercanía y de lejanía, consideradas en sus relaciones recíprocas.

Si hacemos una comparación con las situaciones descritas en las figuras 1.7 y 1.8, situaciones igualmente inmóviles, observamos un efecto bien diferente. El sombreado nervioso, intrincado, irregular que da Toppi al traje del personaje hace el conjunto igualmente tenso y nervioso; mientras que Forest lo-

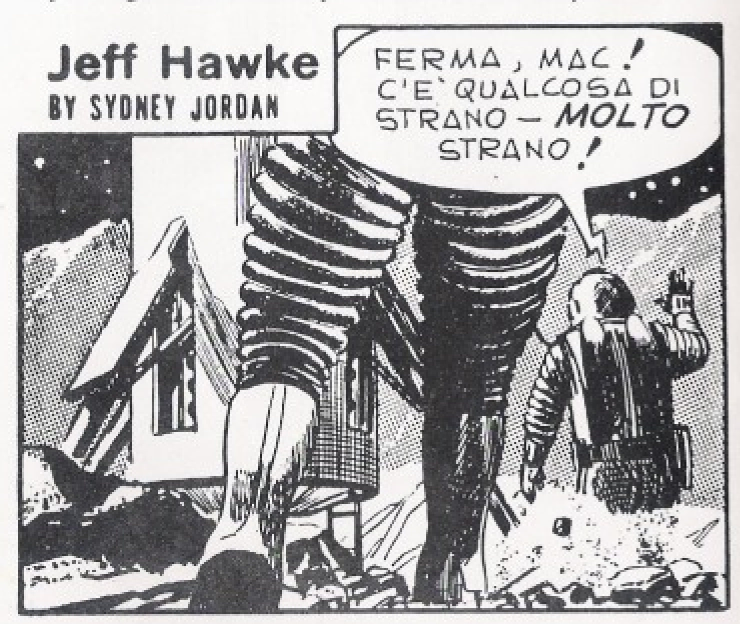


FIG. 1.9. Sidney Jordan, *Jeff Hawke* (hacia 1965)

gra hacer oscura y tormentosa una habitación con la ventana abierta de par en par a la luz del día. La imagen de la figura 1.9 nos presenta tanto el sombreado como la trama; y así el fondo, la parte narrativamente más neutra, las montañas lejanas, se ha llevado a cabo con trama, mientras que los personajes y objetos cercanos, protagonistas de la situación, se delinean con un sombreado denso, en algunas zonas casi negro. El *contraste* es realizado a través de diferentes rellenos. Las variaciones luminosas son variaciones emotivas y narrativas.

1.1.4 *Un ejemplo de análisis: la evolución de la línea en «Flash Gordon»*

Las seis imágenes de las figuras 1.10 a 1.15 muestran seis momentos diversos de la evolución del estilo de Alex Raymond, creador de *Flash Gordon*, y su dibujante, de 1934 a 1944. Las imágenes expuestas se remontan respectivamente a febrero y a noviembre de 1934, a 1940 y a 1942; las otras dos imágenes de Raymond se remontan a 1934 y a 1956. Debe añadirse a éstas la imagen de la figura 1.5, realizada en 1937. Es muy interesante para nuestro discurso sobre la línea considerar la evolución que ha tenido la línea de Raymond en el curso de los años. La producción de este autor, en efecto, se ha caracterizado por una continua búsqueda estilística y la renovación continua: cada período de la *saga* de Flash Gordon posee un estilo determinado que permite reconocerlo con facilidad.

En la fase inicial la evolución del trazo de Raymond es rapidísima. Es suficiente comparar las dos primeras imágenes, realizadas en el margen de un año, para darse cuenta de ello.

El problema de Raymond era obviamente el de crear un estilo adecuado al personaje y sus aventuras. Es preciso recordar que en la época en que Raymond creaba *Flash Gordon* el cómic de aventuras estaba aún en sus albores, y los modelos a los que remitirse eran verdaderamente pocos. No podía servir, como punto de referencia, lo que hubiera sido el cómic hasta entonces, porque era sustancialmente de humor. Los grandes nombres del cómic de aventuras norteamericano apenas habían comenzado a afirmarse.

Lyman Young, autor de *Tim Tyler's Luck*,[3] trabajaba en este cómic desde 1928, Harold Foster había comenzado su *Tarzán* en 1929, el mismo año en que Dick Calkins creaba el primer cómic de ciencia ficción: *Buck Rogers en el siglo XXV*. Al principio, éstos son los modelos de Raymond: Young es su maestro, Foster el ideal que él persigue al inicio de su carrera y Calkins el autor del antecedente claro de *Flash Gordon*. Pero, en los tres casos, no existe nada que pueda definirse efectivamente como un estilo de cómic de aventuras que lo distinga de la ilustración o, en el extremo opuesto, del cómic cotidiano o humorístico. Para todos ellos, Raymond incluido, este estilo irá definiéndose poco a poco en el curso de los años.

Que la ilustración sea fundamental para el estilo del primer Raymond es evidente en las figuras 1.10 y 1.12, y el hecho de que él, dibujando *Flash Gordon*, no se haya alejado nunca demasiado, incluso en su patente evolución, de una aproximación de tipo ilustrativo, se puede observar en las mucho más tardías imágenes de las figuras 1.13 y 1.14. Pero naturalmente muchas otras cosas han cambiado entretanto, y si la elección de la ilustración era en 1934 prácticamente forzada, puesto que era lo único que existía, en 1940 era, en cambio, deliberada. Que luego Raymond supiera hacer también otras cosas es evidente por la imagen de la figura 1.15, decididamente alejada de los modelos de la ilustración. La evolución de *Flash Gordon* ha sido, de todos modos, en su conjunto, hacia una mayor clasicidad y monumentalidad, al menos hasta 1941, año en que tuvo lugar una interesante inversión de tendencia.

Pero vayamos por orden. La primera imagen está recogida de la séptima lámina del ciclo de Flash Gordon; se trata por tanto de una imagen localizada al inicio de la evolución del autor. Observemos las líneas que definen las figuras. No se trata de líneas puras, pero tampoco de líneas muy moduladas. La modulación de estas líneas es mínima: se trata de simples líneas-contorno. Casi todo el efecto de dinamismo y profundidad se delega en las líneas-relleno de las sombras. Hay dos razones prácticas para este resultado: la primera es la observancia de una estructura de ilustración que obliga al encuadre de conjun-

3. En España, «Jorge y Fernando». *(N. del T.)*



Fig. 1.10. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1934)



FIG. 1.11. Alex Raymond, *Agente Secreto X9* (1934)



FIG. 1.12. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1934)

to, al *plano general* con figuras enteras necesariamente pequeñas; y la segunda es la elección de una estructura de lámina con nada menos que doce viñetas (aquella en cuestión es una viñeta doble; véase figura 5.12). Muchas imágenes pequeñas, pues, cuyas figuras son aún más pequeñas: falta un requisito esencial para poder modular significativamente las líneas, es decir, una dimensión suficiente de las figuras para dejar espacio a los detalles.

Que la capacidad gráfica de Raymond en aquel mismo período fuera superior se ve claramente en la viñeta de *X9* de la figura 1.11, dibujada en los mismos días (a principios de 1934 el debutante Raymond había iniciado nada menos que *tres* historietas de éxito; la tercera es *Jungle Jim*,[4] semanal como *Flash Gordon*, mientras *X9* era diaria). Si observamos, por ejemplo, los pantalones del hombre atado, vemos cómo la misma línea de contorno se modula para definir las sombras de los pliegues y para sugerir (como en el ejemplo de Watterson de la figura 1.2) los espesores del escritorio y de los otros objetos. En suma, un óptimo inicio con *X9* y muchos más problemas con *Flash Gordon*. Pero en el caso del policíaco *X9*, el joven Raymond se situaba dentro de una tradición que cargaba la historia de la ilustración de aquel género a sus espaldas, y había que continuar lo que ya existía. Mientras que el paracientífico *Flash Gordon* derivaba del *Buck Rogers* de Calkins, cuyo dibujo pobre, simplificado y a menudo banal constituía en todo caso una referencia para un cómic del mismo tipo, pero a la vez algo que superar y abandonar.

Ya a finales de aquel mismo 1934 Raymond había hecho grandes progresos. La viñeta de la figura 1.12 nos muestra con una cierta claridad el camino seguido, o mejor *inventado*, por Raymond. La suya era una saga fantástica, mítica, más de *fantasy* que de *science fiction*: su *proprium* debía ser, pues, la monumentalidad, la clásica del mito. Sólo de este modo se podía recuperar la inevitable extravagancia de los monstruos y las extrañas criaturas de Mongo sin caer en lo episódico y en lo banal.

Con el episodio de la ciudad de los hombres halcones, Raymond reduce las viñetas de doce a nueve por lámina, y su engrandecimiento comienza a permitir al dibujante osadías que antes no le resultaran posibles. Ahora la línea es, de verdad, fuerte y evidentemente modulada; su espesamiento sugiere profundidad, volúmenes y sombras. Basta observar, entre otras cosas, las líneas que definen el perfil del cuerpo y de las piernas de Dale. La textura prácticamente ha desaparecido, porque todo el juego de sombras y profundidades es asumido por la línea modulada.

4. En España, «Jim el Temerario». *(N. del T.)*



FIG. 1.13. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1940)

Pero hay otra diferencia comparando la no menos modulada línea de la viñeta de *X9* de la figura 1.11. Las líneas de la imagen de *Flash Gordon* son tendenciosamente largas y continuas, mientras que las de *X9* son mucho más breves y angulosas. Es el hecho de que *X9* sea un cómic de acción, de dinamismo, que debe sugerir en todo tensión y movimiento; mientras que, a pesar de la instantánea que detiene todos estos cuerpos en el aire, *Flash Gordon* ocupa un lugar mítico intem-



FIG. 1.14. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1942)

poral. Si observamos bien esta imagen, su aparente dinamicidad se resuelve en un fluido juego de cuerpos construidos en una composición clásica, como en un cuadro neoclásico de Jacques-Louis David. Las líneas son largas, suaves en las curvas y en su enlace con otras líneas. Paradójicamente la zona de máxima tensión está representada por la figura inmóvil de Vultano sobre la derecha, donde no por casualidad líneas más breves y ángulos más claros subrayan su papel determinante.

En los años sucesivos de la producción de *Flash Gordon* se desarrolla además la tendencia a la monumentalidad de las construcciones y a la suavidad de las líneas. Después de la fase intermedia en que estas líneas largas y curvas crean a menudo intensos rellenos expresivos (figura 1.5), se llega al final del decenio al desarrollo más extremo de esta tendencia. Ya en 1935 Raymond había reducido aún más el número de viñetas por lámina, en número de seis, y disponía por tanto mucho más



FIG. 1.15. Alex Raymond, *Rip Kirby* (1955)

espacio para cada imagen. Con el tiempo, los encuadres aproximados se hicieron cada vez más frecuentes, y la definición de los rostros adquirió mayor importancia. En la figura 1.13 las líneas se han hecho aún más largas y moduladas que en el pasado. Pero se han hecho también más sugestivas y simples. Obsérvese, por ejemplo, la línea que separa la frente de Dale del sombrero, y el modo en que se ensancha hacia la derecha para representar la hendidura que determina la oreja poco más abajo, entre la piel y el sombrero, ahuecando ligeramente este último. O cómo las líneas claras se difuminan en un ligero sombreado para definir los pliegues de la blusa. En segundo plano, la dramaticidad dinámica del evento no la subrayará la brevedad de las líneas, sino el aumento de los contrastes claro-oscuro. El ideal de inmovilidad clásica y monumental que Raymond persigue para *Gordon* alcanza en este período su apogeo.

Al año siguiente, en 1941, Flash Gordon vuelve por poco tiempo a la Tierra, para enfrentar a los nazis a la tecnología del planeta Mongo. La lámina que narra el descenso de los personajes a nuestro planeta experimenta un radical cambio de línea en los dibujos. El cambio es tan claro y repentino que pone en duda la continuidad de quien realizara el entintado de las láminas precedentes. Pero, observando bien, resulta evidente que estas láminas han sido entintadas, además de dibujadas, por el mismo Raymond igual que las anteriores. Sólo ha cambiado el contexto de la acción: ya no estamos en Mongo, lugar irreal de aventuras fantásticas, sino en la Tierra, donde se combate en una guerra real. La transformación repentina en el trazo de Raymond representa el intento de restituir a *Flash Gordon* ese realismo que nunca ha tenido.

Lo que sucede es que, como en el dibujo de *X9*, las líneas se acortan y se endurecen. Se observa en la imagen de la figura 1.14, de 1942; incluso cuando Gordon regresa a Mongo, el trazo sigue siendo el que le ha sucedido. Desde aquel momento no habrá más cambios radicales; quizá una ligera y progresiva continuación de la tendencia a la idealización, pero desde 1942 Raymond comienza a descuidar cada vez más a su criatura, limitándose a dibujarla encargando a otros el entintado y abandonándola definitivamente en 1944.

El cambio patente en la figura 1.14 es, de todos modos, bastante evidente. Las líneas que definen el rostro de Brazor son breves y profundamente marcadas, fuertemente moduladas, recíprocamente conectadas con ángulos agudos. Ha reaparecido la línea-relleno, mucho más nerviosa que en el pasado. Aquel aire de irreal hieratismo que caracterizaba prácticamente a todas las imágenes que hemos visto ha desaparecido. Cansado de su universo mitológico, nuestro autor siente deseos de hacer otra cosa. Pocos años después, apenas terminada la guerra, volverá a los cómics con la tira policíaca diaria *Rip Kirby*.

A esta tira pertenece la última imagen de la serie, la figura 1.15, de 1955; al año siguiente Raymond moriría en un accidente automovilístico. La «poética» de la línea breve y fuertemente modulada llega aquí a su apogeo. Cómic decididamente «realista», con la cotidianidad de los personajes como argumento de cualquier acción, cómic de suspense y de investigación policíaca más que de acción efectiva, la línea de *Rip Kirby* se encuentra en el extremo opuesto de la del *Flash Gordon* más clásico. Una continuación de *X9*, si se quiere, pero mucho más consciente y dinámica. Basta considerar, por ejemplo, las líneas que dibujan las camisas de los dos personajes: ¿se ha visto alguna vez unas camisas plegadas de manera tan geométrica por el solo hecho de llevarlas puestas? La cuestión es que esta «geometricidad», esta rigidez de las líneas es directamente proporcional a un modo de contar del que ha sido excluida para siempre la fluidez del discurso.

1.2 El color

Un tipo de relleno característico, tanto que habitualmente no es considerado como tal, es el color, del cual podemos hablar como de un signo de relleno porque, a diferencia del signo-objeto y del signo-contorno, y a semejanza del signo-relleno en blanco y negro, en general el signo del color no es usado para delinear objetos o contornos, sino para darnos un detalle de superficie. Como en el caso del relleno propiamente dicho, existen imágenes sólo en color, sin líneas-contorno o líneas-objeto, imágenes que pueden ser, si no más, tan eficaces como las otras. Pero esto no cambia la situación: las imágenes sólo en color representan las cosas a través de la iluminación (y

el color) de sus superficies, y los contornos figuran a través de contrastes de color en vez de dibujarse explícitamente; en *pintura* la casi totalidad de las representaciones son de este tipo.

Pero refirámonos al caso más simple y más difundido del cómic, el caso del color como un relleno que es *añadido* al dibujo de contorno, cuando acaso éste ya presente su relleno (sombreado o trama) en tinta china. Veremos además cómo algunas observaciones en torno a este tema se pueden ampliar a cualquier imagen en color.

Se decía poco antes que el relleno permite hacer del *contraste* el elemento crucial de la figuración. Trabajando con plumilla, o en cualquier caso en blanco y negro, el único contraste posible es entre las diferentes iluminaciones de las distintas superficies, o entre las distintas partes de la misma superficie. No se trata solamente de una diferencia de *cantidad* de luz, sino también de una diferencia de *calidad*: rellenos igualmente densos, pero realizados de manera diferente, evocan, si son aproximados, diferentes efectos de luminosidad, aun cuando la cantidad de luz que devuelvan sea la misma. Se trata, en blanco y negro, de reproducir una diferencia que es una diferencia de *color* en la realidad que se quiere representar. (Para ser precisos, el fenómeno que en estas páginas denominamos «color» se caracteriza en psicología de la percepción por tres aspectos, la *tonalidad*, es decir, el *color* propiamente dicho, que depende de la mezcla de los colores fundamentales, la *saturación*, que da la medida de la lejanía con la proporción del gris, y la misma *luminosidad*. Para tener una idea muy intuitiva de la *saturación*, encendamos el televisor en color: el denominado mando del *color* es, en realidad, un mando para la *saturación*; permite pasar gradualmente de imágenes que presentan solamente una gama de grises a imágenes tan *saturadas* de color que resultan fastidiosas. La distinción entre *tonalidad* y *saturación* no es, de todos modos, indispensable para el discurso que queremos hacer.)

Antes hemos visto cómo el relleno puede ser utilizado para crear contrastes «emotivos» y subrayar de este modo el centro de atención. El ejemplo se citaba en la figura 1.5. Veamos ahora qué sucede cuando a la imagen de esa misma figura se le añaden los colores.

En las láminas Ia y Ib obtenemos dos versiones diferentes en color de esa misma imagen. Los colores de la lámina Ia, según sé, deberían ser los de la edición original en episodios semanales, pero no haremos aquí una cuestión filológica. La lámina Ib procede, en cambio, de una reedición italiana de *Flash Gordon*, producida en los años sesenta y reeditada desde entonces en varias ocasiones: además de aparecer con colores distintos de los originales, se ha obrado sobre la imagen otro tipo de modificaciones. Había sobreañadidos arriba, abajo y a los lados para hacer que la imagen fuera compatible con el formato de impresión: sobreañadidos que aquí hemos recortado, para que la imagen fuera más fácilmente comparable con las otras; retoques en las líneas: particularmente evidentes son los que se refieren a la línea que define la cabeza, la nuca, el hombro y el brazo de Flash Gordon, y otra línea análoga de la cabeza a la espalda del hombre calvo que ocupa el centro de la imagen. En vez de la línea modulada, interrumpida aquí y allá, trazada por Raymond, encontramos una línea uniforme, continua y bastante gruesa, que aplana los personajes a la manera de siluetas de cartón sustentadas contra un fondo… Pero atengámonos al problema del color.

Observemos de nuevo con atención la figura 1.5. La posición espacial de las figuras está definida por la perspectiva: cerca de nosotros, más grandes, se destacan Flash y Dale; sobre la línea de su sombra, ligeramente retrasados, algo más pequeños, están los dos salvajes; más atrás está la masa de los salvajes (los «hombres-colmillo»), situados más abajo que los otros personajes, como espectadores de platea (y la situación es precisamente ésa) y ese indistinto fondo claro es el campo en el que se destacan las figuras de los personajes. La zona luminosa en el centro de la imagen reclama, entre todas, la atención, subrayando los bustos y las cabezas de los cuatro personajes que se encuentran en su interior. La zona inguinal de los cuatro personajes, a la altura de sus atuendos, coincide con la franja de las cabezas de los hombres-colmillo: es la zona perceptivamente más confusa, y en consecuencia menos enfocada; y los atuendos peludos de los personajes son visualmente al menos tan complejos y confusos como ese conjunto de barbas y cabellos detrás de ellos. Queda otra vez ligeramente evidenciada la zona inferior, donde se apoyan las piernas de los personajes, con par-

ticular relieve de las de Dale (Raymond no desaprovecha nunca su habilidad para subrayar las formas femeninas), que constituyen el área más luminosa de la zona de imagen, en fuerte contraste con el traje de la muchacha, más oscuro que el de todos los demás. Dicho esto, no hay una diferencia sensible entre la evidencia de los dos grupos de personajes: quizá la luminosidad de las piernas de Dale y el contraste entre sus cabellos oscuros y el fondo claro reclamen algo más la atención; de todos modos, no tanto como para poner en clara subordinación a las otras figuras. Teniendo en cuenta los diversos factores de perspectiva y luminosidad, el personaje más subrayado por esta posición y los contrastes de luz en esta imagen es precisamente Dale, en ligera preeminencia respecto de Flash, destacado a su vez en relación a la pareja de hombres-colmillo.

En los colores de la lámina Ia las cosas cambian bastante: los colores oscuros de los dos hombres-colmillo los sitúan decididamente en segundo plano respecto de la pareja principal. Los dos salvajes parecen más una «oscura amenaza» que simples adversarios. La franja de las cabezas al fondo se hace más compacta, homogénea, mucho más similar a un muro que en la imagen en blanco y negro; mientras el fondo, ahora coloreado, se hace todavía más lejano e irreal. Con el sobreañadido de los colores, la pareja de Flash y Dale ha sido puesta en particular relieve; no sólo esto: ahora que el color del tórax de Flash es distinto de aquel del fondo, y se contrapone a él, su figura se hace mucho más evidente que en la otra imagen. Y encontrándose en la zona subrayada por la claridad de fondo, el tórax de Flash se convierte en el centro de la atención visual: el grupo de los dos personajes queda ahora subrayado cromáticamente; y las piernas de Dale representan una zona evidente, pero ni más ni menos que el tórax y el rostro de él. Puesto que Flash está, sin embargo, ligeramente más cerca y es decididamente más grande que ella, en esta imagen el personaje más subrayado es él, seguido a poca distancia por Dale, mientras que la pareja de hombres-colmillo forma casi parte del fondo, y el grupo de los espectadores se ha convertido en un campo genérico casi indiferenciado.

Un detalle curioso se desprende de la relevancia que adquieren en esta imagen los trajes de los cuatro personajes. En la imagen en blanco y negro el único traje subrayado es el de

Dale, más oscuro para resaltar la claridad de su piel. Aquí, en cambio, los trajes de Flash y Dale, oscuros sobre sus figuras claras, acaso se confundan con la oscuridad del fondo, redimensionando ligeramente la importancia visual de los dos personajes. Por el contrario, los trajes rojizos de los dos hombres-colmillo se destacan claramente, sacando a sus figuras a la superficie, y alejándolas del fondo. Con los colores de los trajes, en suma, se recupera parte del desequilibrio entre las dos parejas de personajes.

Los trajes son, en cambio, lo primero que salta a la vista en la lámina Ib: se trata de los únicos colores violentos en una imagen dominada por tintas relativamente delicadas entre el amarillo, el ocre y el rosa. No es casual que suceda esto: es sólo una de las consecuencias de una aplicación de los colores que evidentemente no sigue ningún criterio narrativo-visual. Quienquiera que hubiera coloreado la otra imagen, en la lámina Ia, sabía lo que hacía: sabía que estaba atribuyendo más importancia a la pareja Flash-Dale que a la oponente, y sabía que podía atenuarlo jugando con los colores de los trajes. Se trata de elecciones que pueden ser discutidas, pero reflejan, de todos modos, una *interpretación* que da el colorista a la escena. Aquí, en la imagen de la lámina Ib, no hay interpretación de la escena, ningún proyecto visual-narrativo: los cuerpos son rosados porque se sabe que deben ser rosados, barbas y cabellos son, como deben ser, castaños, y los otros colores se plasman un poco al azar tratando solamente de que no sean acaso tan irreales.

He aquí, pues, que como protagonista de la imagen resaltan los atuendos de los personajes, y los mazos que empuñan se convierten en unos juguetes mal hechos (¡comparadlos con los mazos de las otras dos imágenes!) y no hay ya una clara contraposición entre los cuatro protagonistas y el público de fondo: la imagen en blanco y negro los diferenciaba contraponiendo las zonas de luz uniforme de la piel de los protagonistas con el confuso rebullir de las líneas de los rostros y de las barbas del fondo; la imagen en color prefería evidenciar con éste a la pareja Flash-Dale, relegando a la otra al fondo. Pero aquí los efectos de luz de los trazos en tinta china se han perdido en los retoques, y protagonistas y fondo de espectadores comparten las mismas tonalidades rosa-ocre; trajes aparte, naturalmente,

los cuales, al fin y al cabo, quedan como el único asidero del ojo del lector para distinguir las figuras.

Este uniformismo generalizado tiende, sin más, a hacer vano el ordenamiento perspectivo: lo que no sucede en absoluto con las otras dos, en esta imagen los dos hombres-colmillo parecen a primera vista *más pequeños* pero no *más lejanos* que Flash y Dale.

Zanjando este análisis pormenorizado, está bastante claro que en las dos imágenes coloreadas el relleno *expresivo*, tan importante para la imagen en blanco y negro, reviste un papel secundario. En estas imágenes domina el color; y el impacto visual del color se hace mucho más fuerte que el del relleno.

Que las imágenes en color sean en general más legibles, más fáciles de mirar, más atractivas, lo saben todos. Y en particular los editores, que prefieren imprimir una historia mal coloreada antes que su blanco y negro original: una pésima costumbre muy difundida. Los dibujantes que saben utilizar el color saben también cuándo, además de aprovechar sus características de vivacidad y de definición visual, es posible jugar con sus contenidos simbólicos.

El uso del color puede ser, en efecto, no sólo el *contraste*, que, como en estas imágenes, las hace más evidentes, o más *variadamente* evidentes. Para empezar, el discurso de los contenidos simbólicos puede aplicarse también a los rellenos en colores blanco y negro: lo claro puede definirse perfectamente por su *contraste* con lo oscuro, y viceversa, dentro de una imagen, o de una historia, pero hay también imágenes o historias que son *en conjunto* claras, y *en conjunto* oscuras: y como lectores sabemos bien qué *tipo de efecto* produce una historieta dibujada oscura-oscura y no clara. En estos casos no es la nitidez visual que produce el contraste el fin de la textura, sino los efectos emotivos que dependen de los valores simbólicos, de lo *claro* y lo *oscuro* en el fondo de nuestra cultura.

Y así es con los colores. Todos sabemos que los colores cálidos, rojos y amarillos, tienen connotaciones emotivas diferentes de los colores fríos, azules y verdes; y los colores vivaces o intensos son opuestos de los tenues, como los claros de los oscuros. Existe un lenguaje de los colores, del que todos tenemos una idea bastante aproximada.

Pero es quizá más interesante el hecho de que, en una historieta, un autor que hace un uso simbólico del color pueda también invertir el significado de un color específico, o atribuirle, en cualquier caso, un significado particular, importante en el contexto y en la manera de contar. Supongamos, por ejemplo, que en una larga historieta todas y sólo las viñetas que representan escenas de amor contengan una dominante azul; desde la perspectiva de la historieta, entonces, representar algo que no sea una escena de amor utilizando esta misma dominante azul puede significar *asociar* a aquello la idea de la escena de amor.

La operación puede tener efectos aún más intensos si el color asociado a algún tipo de emoción tiene también unos ligámenes culturales precedentes, externos a la historieta, ligámenes de algún modo «intrínsecos» a esa emoción. En *Fuegos* de Lorenzo Mattotti (véase la lámina IV) hay un color rojo muy vivaz del mismo tono que el de los fuegos que ve el protagonista desde el inicio de sus vicisitudes. Estos fuegos representan para él una singular y creciente angustia. Este tipo de rojo es asociado tan estrechamente a ese estado de ánimo que en las últimas páginas ni siquiera hay necesidad de los fuegos para evocarlo: son las imágenes enteras las que se tiñen de rojo, y todo el ambiente del relato se llena de angustia.

1.2.1 Una explicación complementaria: cómo se imprime un cómic

La impresión en color se realiza en diversas fases, una para cada color fundamental. Para cada uno de ellos (generalmente los cuatro fundamentales,[5] pero a veces también dos o tres, rara vez seis) se reproduce una trama (o sea una superficie punteada) más o menos intensa. De la superposición de las distintas tramas nacen los tonos de los colores.

La trama se obtiene a través de un proceso técnico a partir de una imagen producida en color por el dibujante, pero ya existe en calidad de plana o uniforme,[6] a elegir, o a hacer ele-

5. Cian (azul), magenta (rojo), amarillo y negro. *(N. del T.)*
6. Sin degradación de tono. *(N. del T.)*

gir por el tipógrafo. La utilización de las tramas directamente tipográficas es naturalmente el procedimiento más económico, y ésta es la razón por la que casi todos los cómics hasta hace algunos años, y aún hoy la mayoría de ellos, sean de colores planos o uniformes y bastante simples.

Incluso una imagen en blanco y negro que presente matices debe ser compuesta en una trama para pasar a la imprenta, es decir, debe ser transformada en un conjunto de puntitos más o menos abigarrados según la intensidad del negro. Naturalmente, tratándose de un solo color, el negro, la operación tiene una sola fase; pero el paso a la trama es relativamente costoso, aunque menor que para la imagen en colores. El uso frecuente del negro difuminado en el cómic es una conquista relativamente reciente.

Las imágenes en blanco y negro neto, que no tienen necesidad de tramado, se llaman un pluma.

1.3 Las técnicas

Existen algunos ejemplos de cómics realizados únicamente a lápiz, pero normalmente la fase del lápiz es puramente transitoria y el efecto final se debe al repaso con tinta china o al color. La elección de la técnica para realizar las imágenes de los cómics es naturalmente determinante en el efecto definitivo. Sin salir del entintado de pluma, es decir, sin matices de gris y sin colores, la elección entre plumilla y pincel, o (desde hace algún tiempo) también el rotulador, es una elección entre diversos modos de representar. Cada instrumento y cada técnica de ilustración subrayan aspectos de la imagen y subordinan otros: el mismo dibujo a lápiz puede dar vida a imágenes extremadamente diversas si es entintado con una técnica o con otra.

Están además los entintados «difuminados», donde la tinta china es usada diluida para obtener efectos de acuarela, o donde se usan técnicas de más o menos degradación del color.

Y están los colores: planos o uniformes (denominados «de tipografía», porque se introducen directamente en la fase de impresión en base a las indicaciones del dibujante), acuarelas, tin-



FIG. 1.16. Guido Buzzelli, *Peisithanatos* (1978)

tas coloreadas, pasteles, ceras, pinturas al temple, aerógrafo, acrílicos, collages…

Nuestro recorrido por las técnicas no podría en ningún caso ser exhaustivo. Cada autor dotado de fantasía está en condiciones de aplicar otros métodos. Nos limitaremos a mencionar las técnicas más utilizadas para los dibujantes de cómic tanto clásicos como actuales, con algunas alusiones a ciertas técnicas especialmente creativas de autores notables.





FIG. 1.17. Arturo del Castillo/Hugo Pratt, *Ilustraciones* (1966)

1.3.1 *Plumilla y pincel*

La plumilla es el instrumento clásico del dibujante de cómic. Se usa para la fase de entintado, con la que se realiza el producto definitivo. La misma función tiene el pincel, aún más usado quizá, hoy, que la plumilla, pero popularizado entre los dibujantes de cómic sólo a partir de los años treinta.

Hay varios tipos de plumillas, desde las más blandas a las más duras, desde las más espesas a las más finas. Las plumillas blandas, más difíciles de manejar, permiten en general una mayor modulación de la línea que las plumillas duras.

El límite de la plumilla, más marcadamente para las duras, más elásticamente para las blandas, está en la longitud de las líneas curvas que es posible obtener, y en su textura. En la figura 1.16 vemos un trazo «garabateado» muy típico del uso de la plumilla: líneas tendencialmente breves y un tanto angulosas, y denso sombreado para obtener los efectos de luz. Ciertamente entintadas con plumilla están las imágenes de las figuras 1.3 (al menos en parte), 1.7 y 1.8.

El pincel ha sido introducido porque con su uso era posible obtener líneas curvas más suaves y fondos en negro más extensos. La segunda imagen de la figura 1.17, realizada por Hugo Pratt, nos muestra un típico modo de utilizar el pincel: amplias extensiones negras para obtener aquellos efectos de luz que con la pluma eran logrados por medio de los sombreados, líneas espesas o delgadas, pero siempre fuertemente moduladas, efectos de contraste fuertes, como, en el teatro, con luces intensas y radiantes (una típica manifestación emotiva del teatro, que encuentra aquí un interesante paralelismo).

También la primera imagen de la figura 1.17 ha sido realizada con pincel, más aún: con el mismo pincel que la otra. Pero Arturo del Castillo tiene un estilo muy diferente del de Pratt. Usa el pincel como si fuera una plumilla, para crear sombreados de líneas delgadas, evitando los fuertes efectos de claroscuro de su colega. El pincel le permite, sin embargo, una suavidad en las líneas que con la plumilla le resultaría más difícil.

En suma, no siempre es fácil entender cuál es el instrumento utilizado, también porque es normal que en la misma imagen se utilicen ambas técnicas, la plumilla para definir las

las tintas chinas coloreadas, con características muy similares a las de las acuarelas.

1.3.3 *Lápices de colores y pasteles al óleo - rotuladores*

Los lápices de colores son un instrumento delicado que permite, sin embargo, una mayor definición y una menor suavidad que las tintas chinas y las acuarelas. Los efectos un poco traslúcidos son frecuentes, y rara vez las imágenes coloreadas con esta técnica prescinden de las líneas negras de contorno. La imagen de la lámina II ha sido en buena parte realizada con esta técnica.

Un comentario aparte merecen, en cambio, los pasteles al óleo. Lorenzo Mattotti (véanse láminas IV y V, y figura 2.11) los ha convertido últimamente en un instrumento de gran fuerza expresiva haciendo un uso intenso y emotivo del efecto de desgranamiento físico que los caracteriza. Los pasteles al óleo



Fig. 1.20. Richard Corben, *Den* (1977)

se mezclan entre sí con dificultad, más que mezclarse parecen «ensuciarse». De este modo se obtienen fondos vagamente planos que adquieren un espesor físico con las aureolas que los rodean. Mattotti los usa para jugar con sus pastosos efectos de luz, para referirse con la materialidad del trazo a la intensidad de las sensaciones relatadas.

Los rotuladores en color comparten con los lápices la forma y el modo de empleo. Pero el efecto es completamente distinto. La viñeta de Andrea Pazienza de la lámina III muestra bien la brillantez un tanto psicodélica de estos colores y el aplanamiento que comparten con los acrílicos. Un poco de acrílico está presente en esta imagen, en los matices del traje. Retoques y matices aquí y allá, por ejemplo en el rostro, han sido hechos con lápices.

1.3.4 *Aerógrafo*

El aerógrafo es un instrumento que permite efectos de un impresionante realismo. El color es pulverizado sobre el papel y la distancia desde la que se efectúa la operación determina su intensidad. Por medio de plantillas provisionales se consigue dibujar las líneas de contraste neto. No por casualidad se trata de un instrumento muy usado en la imagen publicitaria, a menudo incluso sólo para retocar las fotografías.

En el cómic es utilizado por pocos autores, entre otros, el norteamericano Richard Corben (figura 1.20), que lo ha convertido en el instrumento para construir un universo de monstruos con una técnica que reproduce una inquietante verosimilitud. También en este caso, sin embargo, es frecuente el retoque con los lápices de colores.

1.3.5 *Técnicas mixtas*

La mezcla de técnicas, por último, es muy usual. Más raro es acaso que un autor haga uso de un solo instrumento. Cada instrumento es adecuado a determinados tipos de expresión,



Fig. 1.21. Alberto Breccia, *Mort Cinder* (1962)

TARZAN ATTERRA IL NEGRO E LO GUARDA FISSO NEGLI OCCHI. POI ESTRAE IL SUO COLTELLO AFFILATISSIMO E LO SOLLEVA QUASI FINO A TOCCARE IL COLLO DI M'BONGA.

Fig. 1.22. Burne Hogart, *Tarzán* (1976)

para la consecución de los matices y las relaciones de tono o de color que le son propios.

Como único ejemplo de técnica mixta mencionaremos una imagen clásica del maestro más creativo de la generación surgida en los años cincuenta, el argentino Alberto Breccia. La imagen que hemos elegido (figura 1.21) está recogida de *Mort Cinder*, del episodio *Los ojos de plomo*.

En esta imagen hay ciertamente mucho pincel, en parte usado *en seco* (es decir, con poquísima tinta china, para conseguir unas estelas desiguales de blanco), pero se usan también almohadillas, albayalde, plumilla... Gracias al propio Breccia sabemos que en aquel período usaba hojas de afeitar, cola, collages, acrílicos: aunque quizá en esta imagen no se haya utilizado todo ello. Para cada serie que ha producido (y son ya muchísimas) Breccia ha empleado una técnica diferente, desde el pincel convencional hasta la invención de las mezclas más increíbles.

1.4 Autores y recuperaciones

Se ha dicho que, en cuanto a técnicas de dibujo, ilustración y cómic pueden ser considerados un solo lenguaje, y también que al inicio de su historia, en todos sus aspectos, el cómic era prácticamente similar a la ilustración. Pero las semejanzas acaban aquí: en cuanto al encuadre, a la preferencia por las técnicas, al dinamismo, a la sinteticidad de la representación, la imagen del cómic se ha diferenciado progresivamente de la imagen de la ilustración.

Este capítulo está dedicado sustancialmente al dibujo. Sin embargo, para darse cuenta de la complejidad de las relaciones que existen entre cómic e ilustración es necesario hacer una pequeña excursión fuera de este campo y aludir a temáticas que serán tratadas con amplitud más adelante. Nuestro discurso sobre las interacciones entre los lenguajes precisa de algunos ejemplos de *adecuación* del lenguaje del cómic al de la ilustración, y rebasa los discursos sobre las técnicas. Las técnicas son, en efecto, aquello que los dos lenguajes tienen siempre *en común*, mientras que podemos vislumbrar precisamente la adecuación cuando vemos aparecer en el interior de un lenguaje formas características que pertenecen a algún otro lenguaje.

He aquí, pues, tres ejemplos muy diferentes de *recuperaciones*, dentro del cómic, de modos de representar características de la ilustración.

El primer ejemplo (figura 1.22) se debe a la mano de Burne Hogart, dibujante de *Tarzán* de 1937 a 1950, y luego nuevamente en 1972 para un episodio especial, del que ha sido recogida esta viñeta. El estilo de Hogart, a pesar de la extremada dinamicidad, característica del cómic, es muy ilustrativo en cuanto a encuadres, ambientación de las imágenes, relación figuras-fondo, expresiones de los personajes y, lo más importante, relación imagen-texto.

Los encuadres son siempre de figura entera o plano general, bien centrados; están ausentes, o casi, los primeros planos y las viñetas de paso sin fondo. El texto escrito en forma de narración (no hay diálogos) tiene una importancia determinante, del que las imágenes representan claramente sólo un comentario, aunque sea importante. Lo prueba el hecho de que si leyéramos el texto sin mirar las imágenes comprenderíamos igualmente lo que está sucediendo, mientras que tendríamos muchas dificultades para entenderlo a partir de las imágenes sin el texto. Este dominio del texto narrativo determina un efecto de ilustración: el efecto es una consecuencia. Cada imagen es oportunamente elegida para *ilustrar* de la mejor manera posible el texto que acompaña. Y, por tanto, he aquí los encuadres descriptivos, la ambientación expresiva de las imágenes, como barroco comentario, la ausencia de viñetas de fondo, características de las situaciones de lectura rápida y dinámica del cómic, pero inútiles en presencia de un texto escrito con una función primordial; he aquí las expresiones de cómic de los personajes y, en suma, este efecto global de recuperación de la ilustración.

¿Por qué realiza Hogart esta operación? Bien, en su caso hay razones personales: enamorado (y se ve) del dibujo de Miguel Ángel, el ideal de Hogart es clásico, monumental, no puede reducirse a la episodicidad y a la rapidez de la lectura gráfica de los cómics. Y así crea este extraño híbrido, a la vez cómic e historieta ilustrada, que le permite crear composiciones dinámicas usando un estilo muy clásico.

Es diferente el caso de Vicente Segrelles (figura 1.23), un catalán de nuestros días. Las historietas de Segrelles son verdaderas historias en cómic, con diálogos, acción, y el texto narrativo casi ausente. La recuperación de la ilustración en Segrelles se basa en la utilización de la técnica. Sus imágenes en *fondo*, de gran realismo mimético, resultan inmóviles y teatrales, precisamente por su perfección pictórica, incluso cuando quieren describir escenas de acción truculenta. Son, paradójicamente, verdaderas *ilustraciones* de situaciones de *cómic*. Y si remiten a la ilustración, remiten, también, a cierta pintura romántica, a lo Hayez, para entendernos.

Por último, Tardi (figura 1.24), contemporáneo francés. A diferencia de los otros dos casos, en los cuales la elección ilustrativa era para los autores una elección poética general, dentro de una producción con las características del tipo descrito, en el caso de Tardi se trata, por decirlo así, de una referencia. La historia de la que se recoge esta imagen está totalmente inspirada en estilos, mitos y prejuicios del período en que está ambientada, el inicio de nuestro siglo (o la época finisecular del XIX). Las imágenes de las viñetas, que cuentan la historia, también están inspiradas en estos estilos. De tal modo Tardi nos propone una inmersión total en aquella época: todo lo que vemos y leemos es *fin de siècle*, incluido el modo de representarlo.

Nuestra imagen rescata, pues, el estilo de las ilustraciones que aparecían en los periódicos ilustrados de la época. También en el modo en que está entintada *finge* ser un retrato, ya sea litografía o zincografía. El rescate de los modos, de los estilos de la ilustración, más aún, aquí, de una ilustración característica, es utilizado para contar. Es como si continuamente se repitiera cuál era entonces la moda, las costumbres y el tipo de vida…

Nota bibliográfica

No es fácil dar indicaciones bibliográficas referidas a este capítulo, ya que existe una extensa literatura sobre el dibujo. Además de indicar clásicos como Arnheim [1978] *o* Gombrich [1965] *y* Gombrich [1984], *podemos hacer referencia a un libro sutil y bastante ágil sobre el dibujo, desde el punto de vista de un psicólogo de la percepción, como* Massironi [1982] *(del cual procede, entre otras aportaciones, la división, expuesta en este capítulo, de las diversas posibilidades de uso de la línea). Sobre las técnicas del dibujo nos remitimos a* Magnus [1988], *sobre el color, a un clásico como* Itten [1982] *y sobre la historia del uso del color, a* Brusatin [1983]. *Más específicamente dedicado al dibujo del cómic nos remitimos a* Lipszyc [1982], *un verdadero manual operativo, precioso por las intuiciones y sugerencias por parte de autores de renombre (como Pratt, Breccia, del Castillo…). Para una panorámica sobre la ilustración y sus formas, ver* Pallottino [1988]. *Por último, aquel que estuviera interesado en el discurso sobre* Flash Gordon, *debe remitirse al lúcido artículo de* Couperie & François [1980].

FIG. 1.23. Vicente Segrelles, *El mercenario* (1981)

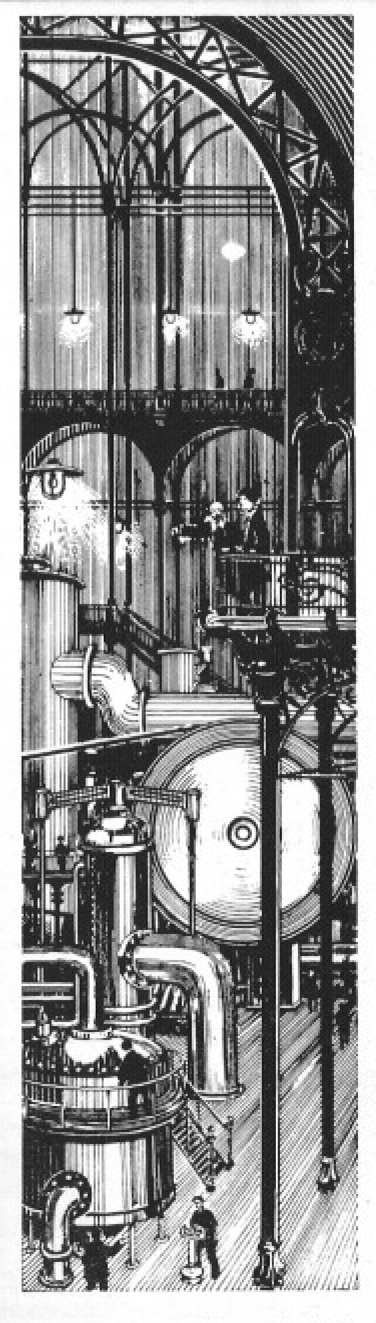


FIG. 1.24. Jacques Tardi, *El demonio de los hielos* (1974)

2. Caricatura

La deformación expresiva

También la caricatura es un arte antiguo. Disponemos, entre otros, de un buen número de retratos caricaturescos realizados por Gian Lorenzo Bernini, el padre del arte barroco.

Aunque estén ligadas al humorismo y a la comicidad, no todas las caricaturas son, sin embargo, cómicas. El lugar históricamente privilegiado de la caricatura ha sido la sátira, política y social; y en no pocas ocasiones la viñeta de sátira social aprovechaba el aspecto grotesco de las figuras caricaturizadas para obtener efectos más dramáticos que cómicos. Ejemplar es, por ejemplo, la obra de denuncia de Honoré Daumier, en la Francia de la primera mitad del siglo XVIII.

Y desde el punto de vista etimológico el aspecto cómico también se representa en la caricatura, por así decirlo, aunque de pasada. La *caricatura* es ese modo de representar personajes y objetos que *destacan* ciertas características, *deformándolos* para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros. Más que lo *cómico*, aquello que caracteriza las caricaturas es lo *grotesco*, y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos: situaciones humorísticas, situaciones marginalmente irónicas, situaciones de pesadilla, de alucinación, exasperaciones expresivas.

Como hijo de la viñeta satírica, el cómic hace un gran uso de la caricatura desde sus comienzos, hasta el punto de haber creado en nuestra cultura una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de cómic. En 1929, con los

primeros cómics de *Tarzán*, comienzan a realizarse unos cómics que muestran representaciones «realistas», no caricaturescas, de los personajes. El cómic de aventuras y el policíaco, invenciones de los años veinte y treinta, imponen la imagen no caricaturesca. Antes, sin embargo, a pesar de la tendencia a representar las figuras de manera más o menos caricaturesca, no



FIG. 2.1. Lyonel Feininger, *Kin-der-Kids* (1906)

todo el cómic había sido humorístico; también el fantástico, como la espléndida saga de *Little Nemo* de Winsor McCay, había ocupado su sitio.

Y aun cuando nacen el cómic de aventuras y el policíaco, la caricatura no abandona al cómic, ni siquiera en los nuevos géneros. Si *Tarzán*, *Flash Gordon*, *X-9*, *Tim Tyler's Luck*, *Radio Patrol* y muchos otros cómics adoptan el nuevo estilo realista, tratando de recuperar estilo e instrumentos de la ilustración de aventuras, cuando no estilos clásicos y cultos, hay al mismo tiempo otros cómics, sobre todo policíacos, pero también de aventuras, que prefieren mantener un estilo un tanto híbrido, que no se aleje nunca demasiado de la caricatura, incluso contando vicisitudes que no tienen nada o casi nada de humorístico. Es el caso de *Wash Tubbs*, de *Dick Tracy*, de *Terry and the Pirates*, de *Red Barry*, de *Buck Rogers*, de *The Spirit* y de tantos otros.

En años recientes, además, con el nacimiento del llamado «cómic de autor», primero en Francia y Argentina, y luego en Italia, en España y en Estados Unidos, el uso de la caricatura ha vuelto a revestir gran importancia sobre todo para las vicisitudes no humorísticas. Este estilo ha revelado, gracias a las indicaciones de autores como Chester Gould *(Dick Tracy)*, Will Eisner *(The Spirit)*, Hergé *(Tintín)*, y a través de la recuperación de la tradición pictórica expresionista, un instrumento de caracterización de sentimientos y emociones mucho más poderoso que la denominada representación «realista».

Veremos ahora algunos ejemplos recogidos de estos tres estilos de caricatura en los cómics: en el cómic humorístico tradicional (tanto en el pasado como en el presente), en el cómic de acción de los años treinta y cuarenta, y en el «cómic de autor» de nuestros días.

Las preguntas que nos haremos en cada uno de los casos son: ¿por qué el cómic hace un uso tan amplio de la caricatura? ¿Qué uso hace en particular el cómic que estamos analizando?

2.1 Cómics de humor

El primer ejemplo que proponemos es una viñeta de los *Kin-der-Kids* de Lyonel Feininger de 1906 (figura 2.1). Hay di-

versas razones para empezar por esta imagen: se trata de un cómic humorístico y fantástico, a la vez creado en los primeros años de vida del cómic, y por tanto muy ligado a la modalidad de la viñeta de sátira, en la cual Feininger era un maestro. En aquel tiempo, desde hacía ya unos quince años, Feininger publicaba en Alemania (donde residía, aunque había nacido en Estados Unidos) muchísimas ilustraciones y viñetas políticas de carácter fuertemente satírico en diversas revistas. Prolongaría esta actividad a lo largo de diez años, mientras que su experiencia como dibujante de cómic, por divergencias con sus editores, se alargó apenas un año. Más o menos en el mismo período en que fue dibujada esta imagen, Feininger estaba experimentando con la pintura, un campo en el que se destacaría mucho más, al punto de ser llamado por Gropius para enseñar en la Bauhaus en los años veinte.

La viñeta muestra al Misterioso Pete que informa por medio de una visión a la tía Jim-jam y a su sobrino Gussy de la suerte de los Kin-der-Kids de paseo por el mundo, mostrándolos en plena navegación en una bañera utilizada como embarcación. La caricatura es el instrumento para evidenciar las características de cada personaje: *caricaturizando* algunos de sus aspectos se los hace *característicos* y fácilmente reconocibles.

La tía Jim-jam es la típica solterona larga y huesuda, cuyo vestido negro esconde cualquier forma, aparte un rostro enjuto enmarcado por un pañuelo blanco. El sobrino Gussy es un retaco de aire alegre, astuto y un poco intelectual. El Misterioso Pete es verdaderamente misterioso, embozado como está, y también es singular la delgadez de su perro, del que se pueden contar los huesos. En lo alto se distingue a los *Kids*, los niños protagonistas de la serie, suficientemente visibles para ser reconocidos por el lector habitual.

Con las exigencias de concisión, de poco espacio disponible, de inmediatez comunicativa que el cómic compartía en aquellos años con la viñeta satírica, la caricatura es un instrumento precioso. Con pocos trazos es posible reconocer a unos personajes que un dibujo realista no conseguiría distinguir sino con arduos matices. El dibujante tenía en aquellos años a disposición una página a la semana (o, poco después, de una tira al día) para contar algún acontecimiento dotado de sentido. El lector debía estar además en condiciones de entender al menos en líneas generales los caracteres de los personajes desde las primeras apariciones. No se podía esperar a que llegara a entender a través del relato. La comunicación debía ser mucho más inmediata, directa e implicatoria.

La caricatura tiene estas características. No es casual que para ver el nacimiento de los primeros cómics «realistas» se deba esperar a finales de los años veinte, cuando ya el lenguaje de los cómics está consolidado, y también su público. Y no es casual que el primer cómic no caricaturesco retome las historias de aquel *Tarzán* cuyo enorme éxito garantizaba el interés del público incluso en las más difíciles fases iniciales, cuando aún personajes y ambiente estaban necesariamente poco definidos. Era fundamental, pues, el hecho de que en realidad los personajes y el ambiente fueran reconocidos a través de los libros y de los mass-media.

Pero las características de concisión y de esencialidad son a menudo típicas también de la narración humorística. Pensemos, por ejemplo, en los chistes, una de las cualidades más apreciadas es la brevedad. La caricatura es adecuada al humorismo porque está en condiciones de decirnos muchas más cosas de una sola vez que la imagen realista: ella deforma *caricaturizando*, poniendo en *evidencia* los rasgos más significativos. Es decir, nos simplifica la comprensión de la imagen, y por ello las imágenes para niños son casi siempre caricaturas. Pero el «hacer reír» no es esencial a las caricaturas: se las puede utilizar para hacer reír, marcando ciertos rasgos, ciertas deformidades que «nos hacen reír», pero también encierran otros fines.

El uso de los animales humanizados en los cómics viene de la literatura fabulista y moralizante de Esopo o La Fontaine, a través de su dedicación a la literatura infantil. Además de prestarse fácilmente a la caricaturización, esta mezcla de aspectos animales y humanos permite también caracterizar a los personajes a través de la atribución de las cualidades del animal del que adoptan los rasgos.

El ejemplo obligado en este caso es la producción de Disney (figura 2.2). El estudio Disney había experimentado con el conejo Oswald antes que con el ratón Mickey, y su inspirador era el gato Félix de Pat Sullivan.

El pato Donald nace como personaje de los dibujos animados en 1934, porque, según parece, la Disney tenía una voz (un doblador) que gustaba muchísimo y era oportuno crear un personaje que le diera vida. Inmediatamente llegará a los cómics, haciéndose en seguida tan popular como para dedicarle en 1937 una serie exclusivamente suya, dibujada por Al Taliaferro.

A esta serie pertenece la viñeta de la figura 2.2, de 1941. Hoy estamos tan habituados a este tipo de imagen que hasta nos cuesta verlas como caricaturas, y a veces hasta reconocerlas como no humanas. Pero los dos personajes que amenazan a Donald son inequívocamente perros, así como Donald es un pato. La costumbre nos hace olvidar incluso que Donald anda normalmente desnudo de cintura para abajo, porque su chaquetilla constituye toda su indumentaria: y cuando Donald se queda sin chaqueta está desnudo y tiene vergüenza.

En suma, la habilidad de los dibujantes de Disney, y el éxi-



FIG. 2.2. Al Taliaferro, *Donald* (1941)

to que la ha acompañado, ha hecho que este modo de representar el mundo aparezca ante nuestros ojos como extremadamente natural, cuando se lo encuentra en los contextos en que esperamos encontrarlo, naturalmente. La caricatura en estas situaciones se ha superado definitivamente a sí misma convirtiéndose en pura figuración, perdiendo esa característica de deformidad que estamos habituados a asociar con ella. La tía Jim-jam y el sobrino Gummy de Feininger nos parecen representaciones deformadas de figuras humanas; no pasa lo mismo con los personajes de Disney, cuyo mundo es coherente y perfecto en sí mismo, regido por reglas y convenciones íntimamente aceptadas. ¿Acaso nos sorprende la monstruosa diferencia de dimensiones entre Donald y la mayor parte de otros personajes, como se representa en nuestro ejemplo?

Si comparamos la caricatura a lo Disney con la de Feininger nos damos cuenta de algunas otras características. Un aspecto a destacar de los dibujos de Disney es la rotundidad de las líneas: así como Feininger es agudo y anguloso, los personajes de Disney no tienen ningún ángulo, son blandos, redondos incluso cuando delgados. Las manos son regordetas, los ojos grandes, las líneas que los definen son siempre suaves y moduladas. El efecto es el de un mundo en el que también los personajes más malos tienen las rotundidades de las formas infantiles; y un espíritu aniñado, jocoso, es esparcido por doquier, incluso cuando se explican los abominables planes de Peg —Leg— Pete[7] o de Sylvester Shyster, o cuando se muestran los ingeniosos y malvados artilugios de este último.

Un gran creador de caricaturas es el italiano Benito Jacovitti (figura 2.3). Algo de la redondez disneyana queda reflejado en sus figuras, pero el espíritu de Jacovitti es mucho más burlesco y paradójico que el de la producción de Disney.

Jacovitti ha inventado prácticamente un modo de hacer caricatura. Bien mirado, los elementos que constituyen los rostros de sus personajes forman un repertorio bastante reducido: cinco o seis tipos de narices, dos o tres bocas, tres o cuatro mentones, un solo tipo de ojos, tres o cuatro bigotes, y apenas algo

7. En España, «Pata de Palo». *(N. del T.)*

más. Pero la cantidad de personajes que Jacovitti logra construir con estos elementos es enorme, y todos caracterizados de manera vivísima. Aun cuando, rara vez, los personajes sean caricaturas de personas que existan en realidad o hayan existido, la semejanza es evidente, signo de que dentro de su propio lenguaje Jacovitti es capaz de traducir cualquier cosa, interpretando la realidad y reinscribiéndola con su estilo.

La viñeta de la figura 2.3 nos muestra a la caricatura que vive de la exasperación de caracteres, movimientos y situaciones estereotipados. La caricatura hace más fácil el reconocimiento de las situaciones porque pone en evidencia precisamente aquello que *estamos acostumbrados a ver* en este tipo de situaciones, o lo que esperamos ver. Y eventualmente exagera, provocando el efecto cómico. La nariz rebanada del soldado simboliza la derrota y la afrenta, pero al mismo tiempo nos



FIG. 2.3. Benito Jacovitti, *Zorry Kid* (1969)

tranquiliza el nulo derramamiento de sangre, que la asemeja más al salchichón que hay en el suelo que a una efectiva nariz cortada. El napoleónico y partenopeo gobernador pone verdaderamente «los pies en polvorosa», y los faldones de la chaqueta se le levantan como corresponde; boca y ojos expresan aquí más espanto que en cualquier representación realista, porque *esa boca y esos ojos* son la boca y los ojos típicos del espanto, y de esta manera se ponen en evidencia más rápidamente que en cualquier representación realista, la cual debería mostrar, al ser realista, muchas otras cosas, y no podría expresar las expresiones más de lo que sucede en la realidad.

Más variado es el repertorio de signos de Altan (figura 2.4). El sarcasmo de Altan es devastador. Mucho más que en los otros ejemplos, aquí el humorismo se basa en el efecto *grotesco* de la caricatura, y se trata siempre de un humorismo airado, feroz, despiadado. Las caricaturas de Altan, además de ser expresivas, quieren ser *expresionistas*, son retratos del vicio, de las malas cualidades. Se subrayan características que descuidaban los otros ejemplos que hemos visto: las bolsas debajo de



FIG. 2.4. Altan, *Macao* (1984)

los ojos, las verrugas en las narices, la grasa bamboleante de las barrigas, la perfidia de las miradas, la vanidad imbécil de los peinados…

Las caricaturas vistas hasta ahora eran *bonachonas*. Con Altan encontramos, en cambio, un ejemplo del uso incisivo, a veces terrible, que se puede hacer de la caricatura, y del que veremos otros casos reflexionando sobre los cómics no humorísticos.

Por último, el joven Hunt Emerson (figura 2.5). Un ejemplo de caricatura extremadamente fuerte, deformante, muy grotesca, más deformante que la de Altan, si es posible. Pero utilizada para crear una imagen del mundo bonachona y desengañada, donde todo es más feo y más triste de lo que debería ser y que parece ser, según las palabras de los personajes, pero la vida es bella de todos modos. El pobrísimo saxofonista Max Zillion pasa de una (hilarante, pero sólo para el lector) desilusión a otra. Nunca le pagan y todos se aprovechan de él.



FIG. 2.5. Hunt Emerson, *Max Zillion* (1986)



FIG. 2.6. Milton Caniff, *Terry y los piratas* (1935)

Es la tradición caricaturesca procedente de las corrientes del *underground* norteamericano, descendiente lejano, a su vez, de los cómics satíricos de principios de siglo. Hay algo que recuerda a Krazy Kat (figura 3.14), con su trazo grueso, denso, poco descriptivo.

2.2 Cómics de acción

Como ya hemos dicho, incluso con el nacimiento del cómic de acción (aventuras, ciencia ficción, policíaco, etcétera) la caricatura sigue manteniendo un papel importante. Hay autores que la abandonan del todo, como Foster *(Tarzán, Prince Valiant)*, L. Young *(Tim Tyler's Luck)*, Raymond *(X-9, Flash Gordon, Jungle Jim, Rip Kirby)*, mientras otros prefieren estilos menos marcadamente realistas, manteniéndose a mitad de camino.

Entre éstos podemos distinguir dos modos de hacer uso de la caricatura en el cómic de acción: un modo humorístico, por así decirlo, *de intermedio*, y un modo expresivo *de exasperación*.

Al primer género pertenecen los cómics de las figuras 2.6 y 2.7, obras, respectivamente, de Milton Caniff y de Will Eisner, dos de los más importantes e influyentes autores de toda la historia del cómic. Al segundo género pertenece la galería de los horrores de la figura 2.8 de *Dick Tracy*, del no menos famoso Chester Gould, y también el amanerado Joker de la figura 2.9, de dibujante anónimo.

Terry y los piratas de Caniff ha sido una serie de gran importancia e influencia, tanto por la invención gráfica como por la atención al desarrollo de un lenguaje de inspiración cinematográfica (se volverá a aludir a él en los apartados 10.2 y 10.4), como también por la dosificada gradación de tonos dramáticos, épicos e irónicos. El chinito Connie, representado en las dos viñetas de la figura 2.6, aporta buena parte del ingrediente cómico de la serie. Con sus ocurrencias y frases ingeniosas alivia los momentos más pesados y dramáticos, como hacen los intermedios cómicos en el teatro dramático isabelino.

Así, mientras el registro gráfico de los otros personajes es realista, el de Connie es humorístico, caricaturesco, con la exasperación de la boca, de los dientes y de las orejas, con una enfatización de las expresiones del rostro que no manifiestan otros personajes principales.

En el caso de Eisner, en cambio, la mezcla de acción y comicidad es mucho más densa. Todos los personajes, normalmente representados en un registro más o menos serio, con no raras excepciones, pueden ser deformados en caricaturas, si la situación lo requiere, incluido el protagonista dramático. También The Spirit puede ser tomado en broma, no menos que los otros.

El hecho es que el cómic de Eisner es, mucho más que todos aquellos que lo han precedido, un cómic basado en el espectáculo *gráfico*. La acción relatada tiene siempre correspondencia con la construcción de la página (véase ejemplos en 5.5), y es mantenida siempre en un registro narrativo que no es nunca ni decididamente dramático ni decididamente cómico. El efecto global es una parodia del género policíaco, que adopta





FIG. 2.7. Will Eisner, *The Spirit* (1942)

de él, al mismo tiempo, métodos y efectos: un cómic de gran eficacia y de enorme influencia sobre sus contemporáneos.

Lo vemos por ejemplo en la viñeta de la figura 2.7, donde uno de los dos personajes anuncia al otro la muerte de Spirit, protagonista de la serie y torturado por ellos. Un momento que podría ser de gran tragedia, si no fuera porque todo lector sabe que el protagonista nunca muere, y el autor sabe que el lector lo sabe. Que Spirit no está verdaderamente muerto es obvio incluso por el modo caricaturesco en que están representados los dos matones y por el miedo irracional y grotesco que aparentan sus rostros. El autor nos está diciendo (gráficamente) que son estúpidos, que el héroe nunca pierde, y que éstas son las reglas del género, y nosotros lo sabemos y podemos incluso reírnos de ello.

Las cosas cambian con las imágenes de Chester Gould. Esta pequeña galería de monstruos es un muestrario de personajes aparecidos en las historias de *Dick Tracy*. Se trata de algunos de los más impresionantes, pero leyendo los cómics de Gould se observa cómo los personajes positivos, normales, están configurados con un estilo extremadamente particular, fuertemente caricaturesco pero de ningún modo cómico.



FIG. 2.8. Chester Gould, *Dick Tracy: El museo de los horrores* (varios años)

Gould tiene un gusto especial por lo grotesco y lo horrible, y una gran ironía para representarlo. *Dick Tracy*, a diferencia de *Terry y los piratas* y de *The Spirit*, no hace concesiones al humorismo. Es un policíaco de acción, cerrado, sin pausas narrativas, fascinante e implicador precisamente por este monolitismo. La caricatura tiene aquí únicamente una función expresiva: sirve para manifestar las personalidades con eficacia y rapidez. Todo aquello que habíamos dicho en el apartado anterior sobre las ventajas de la caricatura para el cómic humorístico, en cuanto a concisión expresiva y narrativa, puede repetirse aquí para este cómic. Los guiones de *Dick Tracy* son verdaderas obras maestras de sencillez y consecuencia: no hay ni más ni menos que lo necesario para contar la situación. A pesar de este aspecto, y quizá precisamente gracias a su uso genial de la caricatura, los personajes de Gould están extremadamente caracterizados, e incluso las apariciones ocasionales quedan a menu-



FIG. 2.9. *Los peores enemigos de Supermán y Batman* (1950)

do impresas en la memoria del lector. La caricatura es utilizada para centrar la atención del lector sobre los elementos fundamentales de los rostros y de los objetos.

Pero se utiliza también para crear un efecto general de dureza e intensidad de las situaciones. La mandíbula cuadrada del protagonista, tan poco natural, representa el verdadero prototipo del mentón volitivo del hombre de acción norteamericano, como los rasgos de un modo u otro grotescos de los malos representan la abyección y la crueldad.

Bajo este aspecto también el rostro caricaturesco del Joker (figura 2.9) en las muy serias aventuras de *Batman* representa la abyección y la crueldad. Único rostro caricaturesco en medio de figuras «realistas», el Joker se destaca por su absurdidad. Salpica de absurdo vicisitudes de otro modo demasiado previsibles. No por casualidad entre los coprotagonistas de la serie Batman, el Joker es desde siempre el que obtiene mayor éxito, el enemigo preferido del lector.

2.3 Cómics expresionistas

El fenómeno del llamado «cómic de autor» ha nacido en Francia a finales de los años sesenta, se ha extendido y reforzado en Italia en los años setenta, y en los años ochenta ha llegado a numerosos países, entre otros España y Estados Unidos. Hablar de «cómic de autor» comporta en realidad, una buena dosis de mistificación: tiende a hacer pensar que los autores anteriores fueran inferiores o menos creativos; y esto es falso. Tiende a hacer pensar que en el «cómic de autor» exista alguna otra seña artística, y también eso es falso.

De todos modos, hay algo distinto entre estos autores y los que los han precedido. Se trata del rechazo general a aceptar que el cómic deba estar dentro de los esquemas y en el interior de los espacios en los que siempre ha estado. No es la primera vez que semejante rechazo toma cuerpo en la historia del cómic; pero es la primera vez que lo hace en toda una generación de historietistas y no sólo en autores aislados.

Los realizadores del «cómic de autor» o de la «vanguardia de los cómics» investigan, porque quieren hacer que el cómic cuente aquello que nunca ha contado. Quieren ir más lejos de



FIG. 2.10. José Muñoz/Carlos Sampayo, *Sophie* (1977)

cuanto han ido sus predecesores. Quieren explotar al máximo las posibilidades expresivas del lenguaje de los cómics; más de lo que se hubiera hecho nunca en el pasado.

Entre los autores clásicos más amados por estos historietistas están Will Eisner y Chester Gould; el primero sobre todo por sus invenciones gráficas (como veremos en el apartado 5.5), el segundo por la despiadada vena grotesca en la configuración de los personajes.

En el caso de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo (figura 2.10) la lección de Gould es utilizada muy directamente. Muñoz y Sampayo son autores muy comprometidos desde un punto de vista social y psicológico; sus historietas, siempre muy dramáticas, están también embebidas de un sarcasmo y una ironía sombríos y devastadores.

Lo que vemos en la viñeta de la figura 2.10 es el símbolo

de Estados Unidos, el *tío Sam*, en un acceso de febril alegría homicida. Como en Gould, también aquí la caricatura tiene la función de representar *el exceso*. Pero en la pareja argentina este *exceso* tiene una connotación política y social que quedaba ausente en el autor norteamericano.

Y hay también otro giro, respecto del uso de la caricatura que hemos observado hasta ahora. Ya se ha visto que en general la caricatura hace más rápida y sencilla la lectura de las imágenes, ayudando con su concisión tanto a los cómics humorísticos como a las historietas policíacas sin perifollos de *Dick Tracy*. Pero en Muñoz y Sampayo sucede lo contrario: la caricatura no vuelve a las figuras más legibles, sino menos, las complica en vez de simplificarlas, reduce la velocidad de lectura en vez de acelerarla.

Si miramos la cara de este *tío Sam* nos damos cuenta de lo



FIG. 2.11. Lorenzo Mattotti, *Fuegos* (1984)

que quiero decir: hay una gran cantidad de signos, muchísimos, casi demasiados. Nuestra vista se encuentra en apuros para reconocer el rostro, para descifrar los rasgos: debe recorrer y volver a recorrer esas líneas para aferrar aquello que está buscando. Hasta el uso del negro compacto (que viene de Eisner) hace la operación más difícil en vez de simplificarla.

¿Por qué, pues, Muñoz y Sampayo complican así las cosas? ¿Por qué esta operación contraria al uso habitual, que nos obliga a esforzarnos, a ser lentos y meticulosos al leer sus imágenes? Añadiremos que la misma lentitud y meticulosidad es necesaria también para comprender las tramas de estos autores, no sólo sus características imágenes.

La respuesta se encuentra si se trata de entender el fin comunicativo de las historietas de la pareja de argentinos. Sus imágenes, sus historias, son difíciles, porque ellos *nos quieren transmitir muchísimas cosas*; porque, por ejemplo, una imagen que obliga a una lectura lenta nos obliga a observar meticulosamente detalles que no veríamos con una lectura más rápida. El dibujo de Muñoz ahonda en la personalidad de los personajes, nos hace captar sus deseos y miedos escondidos: nos quiere revelar la mayor cantidad de cosas posible. Pero ese dibujo nos demanda también que le prestemos una atención intensa, porque basta muy poco para dejar escapar los detalles.

Es frecuente, en sus historietas, que, mientras la narración principal continúa al fondo, sucedan en primer plano acontecimientos que no tengan nada que ver con aquélla, pero que nos ayudan a penetrar en la atmósfera, en el ambiente en el que se desarrollan las vicisitudes. Nada es secundario; todo es importante. Todo debe ser observado con atención.

En *Fuegos*, del italiano Lorenzo Mattotti, el uso de la caricatura ha dado el último paso (figura 2.11). Ya no es *humorismo*, ni *sarcasmo*, ni siquiera algo *grotesco*. La historia contada en *Fuegos* es un hecho dramático de una implicación pasional con fuerzas ocultas, por parte de un teniente de navío. No hay ironía, ni sátira, ni representación de excesos morales. La caricatura, por una vez, no quiere *castigar* a nadie. Es simplemente *el modo* de representar las figuras.

Con este modo de utilizar la caricatura, Mattotti puede

construir la realidad de su historieta con los elementos que quiere. Puede ser conciso o prolijo a voluntad, sin ninguna referencia necesaria a la «realidad tal cual». El rostro del teniente Assenzio en la figura 2.11 no es la caricatura de un hombre; es simplemente el rostro de un hombre, porque en el mundo de Mattotti los hombres son así.

Y son así porque, aun cuando despojemos a la caricatura de su efecto grotesco, le queda, de todos modos, la fuerza expresiva, la gran capacidad de expresar sentimientos y emociones, mucho mayor que en las representaciones realistas. Y *Fuegos* es plenamente una historia de sentimientos y emociones. Es preciso tener presente que, como veremos aún en el apartado 3.2, el cómic de Mattotti está profundamente impregnado de cultura pictórica. Aunque, moviéndose en el interior del lenguaje de los cómics, el referente más inmediato de sus formas



FIG. 2.12. Art Spiegelman, *Maus* (1983)

deba individualizarse allí, la deformación expresiva utilizada por Mattotti viene más bien del expresionismo pictórico alemán que de la caricatura tradicional.

Mattotti nos remite al caso particular de dos lenguajes visuales, bastante alejados entre sí como tradición y como formas, que encuentran en un autor de cómics un punto de contacto, si no de identidad. La deformación expresiva del expresionismo y la caricatura tal como ha evolucionado en el cómic son en Mattotti la misma cosa; son al mismo tiempo expresión de emoción e implicación (no pocas veces dramáticos, cuando no incluso trágicos) y de infantil, de algún modo jocosa, participación.

Por fin, como último ejemplo, entre tantos autores que se podrían mencionar, tenemos al norteamericano Art Spiegelman, con su *Maus* (figura 2.12). *Maus* cuenta las vicisitudes de los judíos alemanes y polacos durante la guerra en la voz de un superviviente, el padre del narrador. La historieta tiene la dimensión y el aliento de una gran novela. A pesar de que los hechos narrados sean quizá verdaderos, y ciertamente verosímiles, y a pesar del argumento sombrío, si bien contado con un estilo «cotidiano» que desdramatiza un tanto las tragedias que aparecen, los personajes están todos representados como animales, en la mejor tradición del cómic de humor. Los judíos, protagonistas de las vicisitudes, son ratones; los polacos son cerdos; los alemanes, gatos.

El dibujo, como se observa en la figura 2.12, es esencial, sencillísimo. Si se trata de caricatura, también aquí se ha perdido la sensación de lo grotesco, se ha perdido la sátira y la comicidad. Queda la caracterización moral: los gatos que cazan a los ratones, que juegan con ellos antes de matarlos, los cerdos que buscan una imposible neutralidad en esta lucha... Pero en el fondo todo esto es solamente apuntado; y el lector olvida en seguida, a pesar de que la tenga ante la vista, la no humanidad de los personajes.

Como en el ejemplo de Mattotti, también aquí el autor ha construido un mundo en el que valen reglas propias; un mundo en el que hay ratones, gatos y cerdos completamente humanos. ¿Por qué utilizar figuras de animales y no humanas, en definitiva? Bien, porque a fin de cuentas se trata de un cómic, y en

el lenguaje de los cómics el animal humanizado ocupa un lugar tan bien definido que es posible hacer un uso bien expresivo de él. Se pueden evitar más fácilmente, dibujando animales humanizados, matices *patéticos* que los animales humanizados no han expresado nunca en su historia, mientras que en un acontecimiento tan dramático podría ser fácil caer en ellos. La misma expresión puede parecer patética en un rostro humano, mientras que no lo es en un hocico de ratón. Puede ser grotescamente cruel en un rostro humano, mientras que parece de pura perfidia literaria en el hocico de un gato.

Spiegelman emplea la caricatura, pues, y es ésta una hermosa conclusión paradójica para un capítulo sobre la caricatura, no para *caricaturizar*, sino para *moderar*. Sus animales humanizados logran dar un tono de crepuscular cotidianidad e individualidad a un drama cósmico como el holocausto judío de la Segunda Guerra Mundial. De este modo Spiegelman nos permite revivir aquella historia, despojándola de toda la retórica que se le ha acumulado encima con el tiempo.

2.4 A modo de conclusión

Hemos partido de la caricatura como instrumento para aumentar la expresividad, en particular en el cómic humorístico, para acabar llegando a la caricatura como instrumento para rebajar el nivel emotivo, en el cómic fuertemente dramático.

Hace cincuenta años habría sido mucho más difícil hacer lo que Spiegelman ha hecho hoy. Él lo ha podido hacer precisamente porque la caricatura en el cómic ha tenido la historia que ha tenido; porque estamos habituados a atribuir a los animales humanizados un cierto fin narrativo, normalmente humorístico, o moralizante.

Lo que es interesante ver, cuando se hace la historia de un lenguaje, o incluso sólo cuando se quiera leer con atención unas obras que hagan uso de ese lenguaje, es cómo un mismo estilo o una misma forma pueden ser utilizados a fin de cuentas para comunicar mensajes opuestos entre sí. Es interesante ver cómo el contexto histórico, el contexto cultural y también el contexto que el autor crea en su producto en torno a una forma característica, por ejemplo una caricatura, pueden cambiar completamente su significado.

Nota bibliográfica

En relación a la caricatura, se hace referencia a Rubiu [1973]. *Para una casuística dentro del universo del cómic,* Gasca & Gubern [1988] *representa, sin duda, el instrumento más eficiente.*

3. Pintura

La reproducción de la profundidad

El aspecto de la representación en cómics que presentamos en este capítulo hubiera podido aparecer con todo derecho en el capítulo 1, dedicado a la ilustración. No menos que el cómic y la pintura la ilustración hace uso, en efecto, de la *perspectiva*. Y no menos que en la pintura, la reproducción de la profundidad ha tenido en la ilustración una evolución...

Pero el origen verdaderamente *influyente* de este aspecto no es coincidente con la historia de la ilustración. Lo creamos o no justo, desde este punto de vista, en nuestra cultura, la ilustración ha sido considerada siempre como una pintura de segundo orden, más o menos valiosa según se acercaba o no a la pintura propiamente dicha.

Cuando se estudia la historia de la perspectiva, la referencia principal es, en efecto, la pintura; y aun cuando el cómic tiene con la pintura un parentesco menos próximo, es, sobre todo a ella, a la que hace referencia su uso de la perspectiva, acaso también negativa y críticamente.

La perspectiva, la reproducción de la profundidad, en cuanto problema tradicional de cualquier representación de personas y objetos, es un problema para el cómic desde el principio. Las opciones pueden ser ilustrativas, «realistas», miméticas del mundo tal como la tradición perspectiva suele representarlo; y pueden ser opciones anormales, para las cuales la perspectiva

se convierte en un instrumento de deformación, y por tanto de expresión, más que de reconstrucción semejante. Ambas tendencias son originarias en el cómic, y se remontan prácticamente a su aparición. Mucho más reciente, en los años cuarenta y cincuenta, es la conquista del *abandono de la perspectiva*, en las tiras cómicas como *Barnaby* de Crockett Johnson (figura 3.15) y los *Peanuts* de Charles M. Schulz (figura 3.16).

No debe olvidarse que, mientras por lo que se refiere a la relación entre el lenguaje de los cómics y los de la ilustración y la caricatura existe una filiación directa, con posterior bifurcación de los caminos, nada de esto sucede en la relación entre cómic y pintura: la relación, de descendencia o de parentesco horizontal es, de todos modos, más intermediada. A medida que avanzamos en nuestro análisis de los lenguajes de imagen, nos alejamos de la relación con los orígenes del cómic; y las interferencias con los otros lenguajes, las recíprocas contaminaciones no son un acervo hereditario, sino conquistas expresivas, adquisiciones y mutaciones que se han verificado en el curso de los años.

Las imágenes de Mattotti y Sienkiewicz, que analizaremos al final de este capítulo son el resultado, más allá de la historia del cómic, también de la historia de la pintura, de la gráfica, de la ilustración, manteniéndonos en el campo de lo visual. En ese mismo apartado indagaremos con mayor atención las relaciones históricas entre el lenguaje del cómic y el de la pintura.

3.1 La perspectiva

La perspectiva llamada *renacentista* es una adquisición de los pintores y arquitectos de principios del siglo XV. Permite una figuración del mundo muy similar a la que tiene el ojo inmóvil que contempla una escena. La larga costumbre de figuraciones de tipo perspectivo nos ha habituado a considerarla como el modo «natural» de representar las cosas. Sin embargo, antes del siglo XIV los modos de representar las cosas, donde los puntos de vista simultáneamente presentes son más de uno, debían parecer igualmente «naturales» a los hombres de aquella época. La idea de que es mejor la representación de una escena desde un solo punto de vista y no más de uno a la vez no

es menos abstracta y cultural que su contrario: en el fondo tenemos *dos* ojos y no uno, y no permanecen nunca inmóviles cuando observamos una escena.

La historia, de todos modos, ha evolucionado de esta manera, y la perspectiva renacentista, o algo que se le parece mucho, sigue siendo *nuestro* modo predilecto de representar la profundidad. A otros modos de representarla, como proyecciones ortogonales y axonometría, están reservadas en general las aplicaciones de representación técnica, mientras la representación con fines expresivos y narrativos suele excluirlas.

El cómic ha sido perspectivo desde el principio. En cuanto representación del mundo, hacía un uso notorio de la perspectiva para representar su profundidad. Y muy pronto a los usos habituales, «realistas», miméticos de la perspectiva, se añadieron los que aprovechaban sus reglas para desobedecerlas con fines expresivos: las *caricaturas de la perspectiva*, con usos similares (cómicos, grotescos o dramáticos) a los de las caricaturas de las figuras observadas en el capítulo 2.

Entre los usos habituales, hay uno de particular interés para el cómic, porque no concierne sólo al espacio, sino también al *tiempo*. No olvidemos nunca que el cómic es, mucho más que la pintura y que la ilustración, un modo de representar el tiempo en el espacio, el tiempo del relato en el espacio de la página. De particular interés serán, pues, para nosotros todas las técnicas utilizables con este fin.

Existe, por último, la *ausencia de perspectiva*, un exponente utilizado casi exclusivamente en las tiras cómicas a partir de los años cuarenta. Extrañamente, hasta entonces nadie en el mundo del cómic se había dado cuenta de que no siempre es necesaria una representación perspectiva del espacio: en muchos casos se puede prescindir tranquilamente de ella.

3.1.1 Profundidad y efecto realista

Winsor McCay, el autor de la lámina de *Little Nemo* de 1907 de la figura 3.1, tenía una gran pasión por los juegos de perspectiva. Le gustaba construir grandes representaciones con fi-

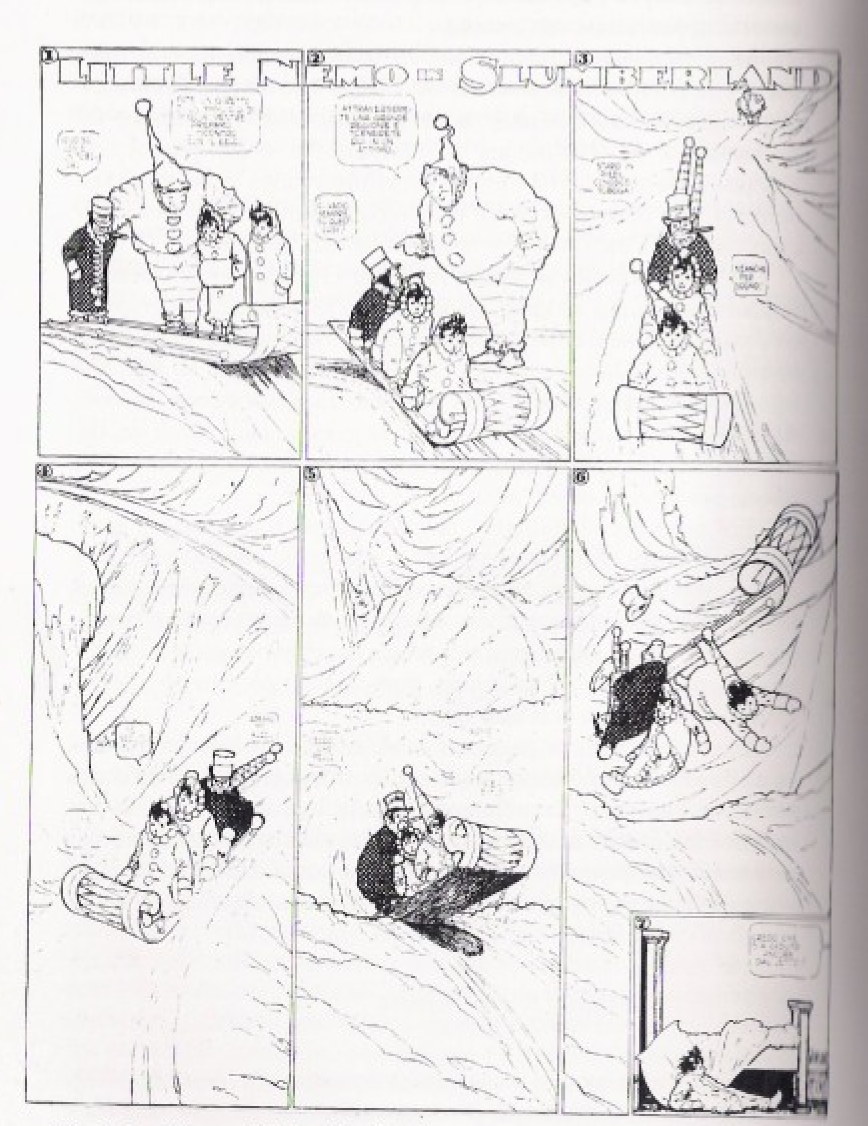


FIG. 3.1. Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland* (1907)

guras próximas y lejanas, fugas de escaleras y columnas, y ciudades a vista de pájaro...

En la lámina que presentamos aquí la perspectiva es utilizada para transmitir la idea de la profundidad del espacio atravesado por el trineo que montan Nemo y sus amigos. De una viñeta a otra aumenta la longitud de la pista a sus espaldas, dando la idea de un recorrido cada vez mayor y de una velocidad acelerada. Sólo en la última viñeta el espacio a sus espaldas aparece más breve, para no distraer demasiado la mirada del lector del evento dominante dentro de la imagen: el vuelco del trineo.

En cada imagen la profundidad es reproducida con las reglas de la perspectiva renacentista, a la cual se añade, para aumentar la impresión de profundidad, otro exponente inventado por los pintores de aquella época: la perspectiva aérea. Los trazos cercanos, en primer plano, son más gruesos que los que representan cosas lejanas, como el fondo de la pista. Esto quiere dar la idea (fue una invención de Leonardo da Vinci) de la presencia del aire, que hace las cosas lejanas menos límpidas y por tanto menos definidas y más inciertas.

Es preciso estar atentos, sin embargo, porque esta diferencia de trazo tiene en el cómic otro significado, que hace que a veces las reglas de la perspectiva aérea sean inversas. El trazo con el que se dibuja aquello que se quiere poner en evidencia es más grueso, y más fino el de los elementos contextuales. Puesto que es más fácil que el primer plano sea la posición del elemento más importante, mientras que la del contexto constituye el fondo, habitualmente este mecanismo de subrayado se armoniza con el efecto de la perspectiva aérea. Pero sucede a veces que el objeto o la persona a destacar se encuentran en segundo plano, y así, contra toda ley perspectiva, algo lejano destaca más que lo más próximo.

Lo que cuenta no es, en definitiva, ni la perspectiva ni la veracidad. Lo que cuenta es el relato, el efecto que se quiere producir. Perspectiva y veracidad visual son sólo instrumentos para ese fin, utilizados solamente desde el momento en que no es eficaz abandonarlos. En las dos viñetas de Moebius de la figura 3.2 la perspectiva está bastante clara: el trazo que representa a los dos personajes en segundo plano es más grueso y definido que el de los personajes en primer plano. Son aquéllos





FIG. 3.2. Moebius, *El garage hermético de Jerry Cornelius* (1977)

y no éstos los significativos. Los personajes en primer plano no son más que unos *bastidores*, como en el teatro; y aun cuando están más cerca deben resaltar menos que los otros, aquellos a los que el lector debe reconocer inmediatamente.

Más tradicional es la situación representada en la imagen de Pratt de la figura 3.3, que comparte con la anterior la creación del efecto de profundidad gracias solamente a unas relaciones de dimensión entre figuras humanas.

En las figuras 3.4 y 3.5 observamos dos usos espectaculares de la perspectiva. En la imagen de Breccia de la figura 3.4 la verga de proa de la nave, vista en escorzo, crea un poderoso efecto de profundidad, posteriormente acentuado por el primerísimo plano de la mano en el ángulo inferior derecho y por la imagen lejana de la nave en el mar en el ángulo izquierdo. También el rostro postergado del hombre está realizado con un escorzo perspectivo, que lo hace materializarse inclinado hacia el lector, mientras se dirige a alguien situado más abajo.

La perspectiva de la imagen de Moebius de la figura 3.5 está, en cambio, tomada desde arriba, para sugerir el abismo rocoso en el que se precipita el personaje. La fuerte diferencia de dimensión entre las rocas subyacentes y el personaje que cae subraya la altura en la que se encuentra.

Esta imagen introduce otro aspecto importante de la perspectiva: su capacidad de distribución. En el próximo apartado veremos que desobedeciendo esta capacidad se crean precisamente los efectos *caricaturescos* provocados por el uso anormal de la perspectiva. Por ahora recalquemos que la perspectiva nos permite comprender la sucesión de los picos y de las gargantas en las rocas subyacentes, y que se interpretan como margen determinadas líneas, y como relleno sólo otras.

Esta capacidad de orden de la perspectiva es compartida también por la axonometría, y es aprovechada sobre todo en las viñetas complejas, en particular las de grandes dimensiones. Un ejemplo clásico de axonometría de este tipo es la imagen de Jacovitti de la figura 3.6. Aquí todo el espacio está organizado según dos diagonales a lo largo de las cuales se disponen las figuras y las escenas particulares que estas figuras componen. También aquí la perspectiva es desde arriba, pero la profundidad axonométrica elimina cualquier efecto espectacular: mien-



FIG. 3.3. Hugo Pratt, *Sgt. Kirk* (1953)



FIG. 3.4. Alberto Breccia, *Sacrificio a la luna* (1963)

tras la perspectiva de Moebius magnifica el efecto de profundidad, acentuando la convergencia de las líneas, y la diferencia de definición de la imagen entre lo cercano y lo lejano, Jacovitti, una vez definido el propio espacio con la axonometría, lo llena todo con el mismo rasgo, ya dibuje personajes cercanos o lejanos. No es ciertamente la espectacularidad lo que cuenta en este cómic, y en especial lo esencial en esta imagen es describir el mayor número de eventos caracterizadores al mismo tiempo.

Si el autor hubiera separado cada escena en muchas viñetas diferentes, éstas habrían sido leídas como eventos sucesivos, mientras la contemporaneidad que se obtiene de este modo presenta las escenas particulares todas a la vez como caracterizadoras de una situación única. En este caso particular, representa la situación de California oprimida por su gobernador, teatro de las gestas liberadoras de Zorry Kid, que entrará en escena en la viñeta siguiente.

Bastante similar a la gran viñeta de Jacovitti, pero volviendo a la perspectiva propiamente dicha, es el caso del dibujo de Meulen de la figura 3.7. También aquí obtenemos una vista desde arriba en que la perspectiva juega una función ordenadora de eventos diversos. También aquí las escenas presentes están organizadas según las líneas espaciales principales, pero mirando bien uno se da cuenta de que hay algo que no marcha.

3.1.2 Usos anormales de la perspectiva

En el ángulo superior izquierdo un muchacho con un televisor atraviesa la calle; su nariz se engancha con un farola que no es posible que esté allí, porque debe encontrarse mucho más cerca de nosotros y mucho más alta. En el ángulo superior de-

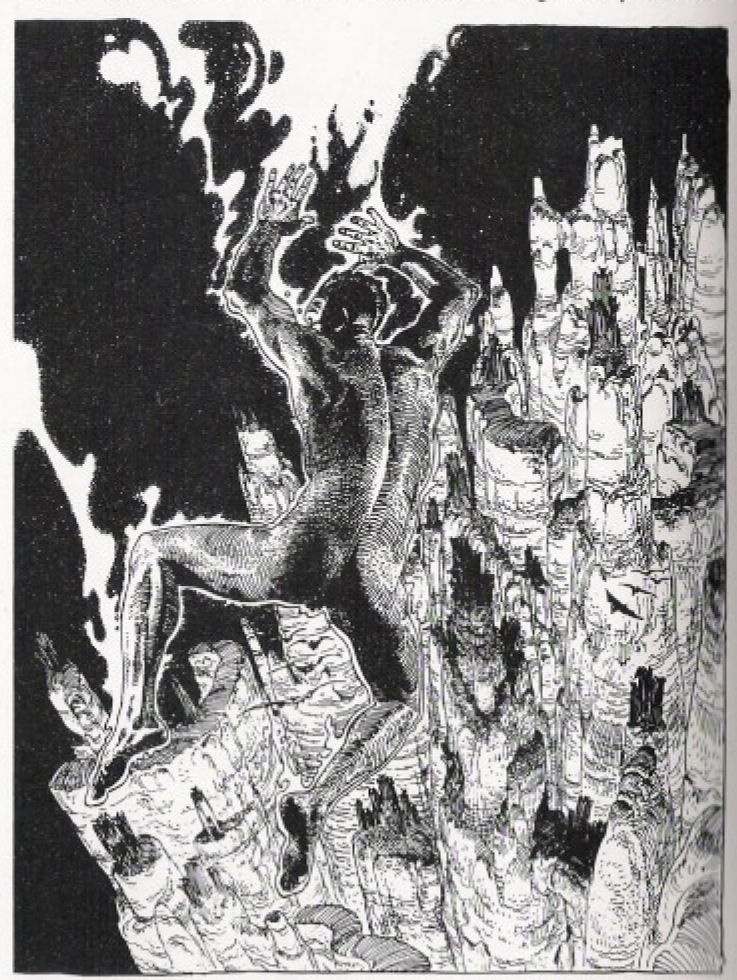


FIG. 3.5. Moebius, *Llegada a Centauros* (1975)



FIG. 3.6. Benito Jacovitti, *Zorry contra Zorry* (1969)



FIG. 3.7. Ever Meulen, *Dibujo publicitario para TV* [illegible] (1982).

recho, detrás de la pareja en el diván que mira la televisión, hay un cuadro que representa una playa con una palmera: pero si observamos bien nos damos cuenta de que la playa representada es oblicua respecto del cuadro, o que éste no es una pintura sino un agujero que nos permite ver la playa del fondo. Y abajo en el centro, respecto de aquella puerta que da a la calle a la izquierda, ¿cuánto más abajo está el pavimento de la sala sobre el que ha caído el muchacho?

A Ever Meulen le gusta jugar un poco con estas cosas, en el estilo de su paisano Maurits Escher. A nosotros nos viene bien para introducir el discurso sobre los usos *anormales* de la perspectiva. Es decir, es posible usar la perspectiva no para figurar el mundo de manera que la figuración nos parezca natural, sino para jugar con sus reglas y crear representaciones paradójicas o monstruosas.

El caso de un uso como el de Meulen es particular y relativamente poco habitual en los cómics (aun cuando hay tiras cómicas en las que ocasional o regularmente las convenciones de representación se convierten mágicamente en objetos de aquel mundo, que los personajes puedan tropezar con los bordes de las imágenes, impugnar las líneas de una perspectiva, y demás), pero hay otros tipos de uso anormal de la perspectiva más frecuentes.

Un esbozo, en tono caricaturesco, se encuentra ya en las imágenes de 1906 de Feininger. La espectacularidad de la figura 3.8 se debe en buena parte al respeto sólo aparente de las reglas de la perspectiva. En rigor, los dos personajes que están en la barca *Gwendoline* deberían ser ya, por su distancia, bastante más pequeños, mientras las banderas del ángulo superior izquierdo, para ser representadas en esa dimensión, deberían poseer una dimensión real monstruosa; la misma nave en el centro de la imagen, que parece tan grande, no debería serlo tanto, a juzgar por las dimensiones de los hombres situados en el puente. Pero es precisamente esta serie de «errores» lo que proporciona a la imagen su magia y su sentido entre épico y ridículo. Feininger es perfectamente consciente de que, exactamente como en la caricatura de un rostro, agrandando aquí y empequeñeciendo allá se crean unos efectos a los que ninguna representación «realista» podría llegar.

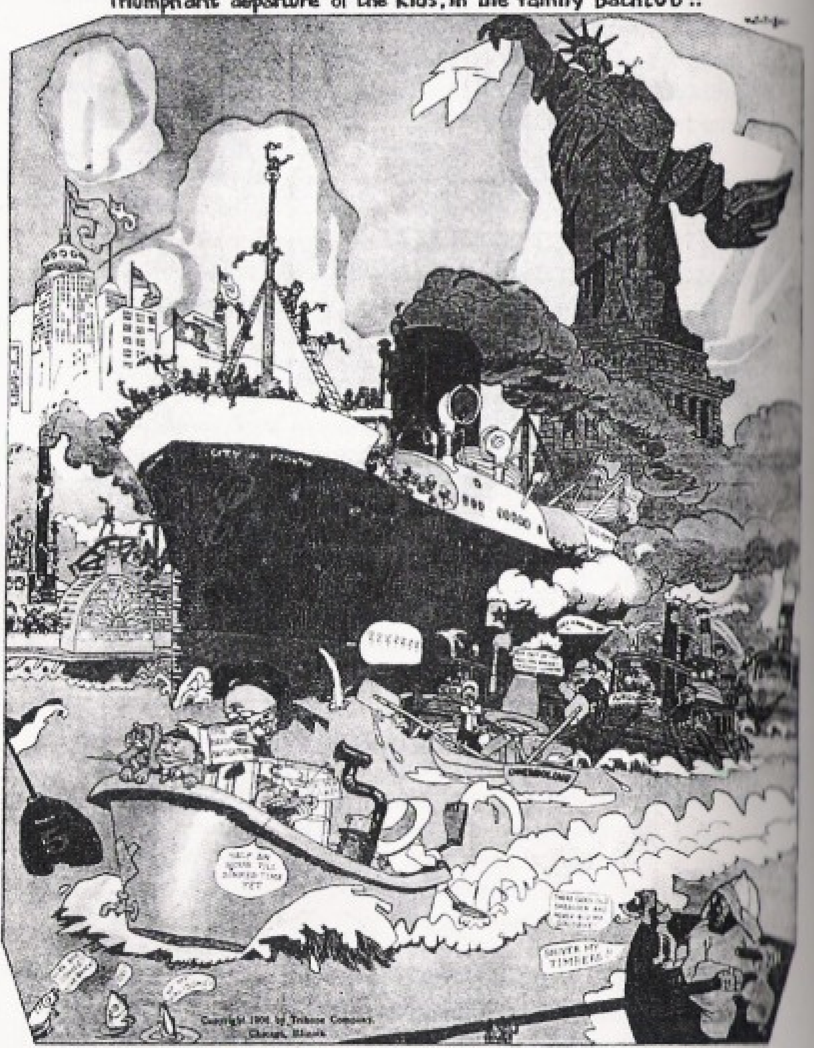


FIG. 3.8. Lyonel Feininger, *Kin-der-Kids* (1906)

Los dos ejemplos contemporáneos de Caro (figura 3.9) y de Giacon (figura 3.10) nos llevan mucho más allá. La espacialidad de Caro recuerda la del expresionismo alemán, como se puede ver también en la película de Fritz Lang *El gabinete del doctor Caligari*, con sus escorzos deformados y sus planos oblicuos.

La perspectiva renacentista ya no existe en la imagen de Caro, pero queda suficiente recuerdo de ella para hacernos percibir ese espacio como si hubiera salido de una pesadilla. La deformidad de las cajas no es ajena a un cierto cubismo, y el esbozo de perspectiva es suficiente para hacernos reconocer una profundidad. Se podría quizá sostener que Caro haya hecho de la perspectiva un uso similar al de los pintores medievales; ello es probablemente cierto, pero es sólo otro modo de decir lo mismo: Caro ha utilizado una perspectiva diferente de la que el lector hubiera esperado y que habría considerado «normal».

Las dos imágenes de Giacon son mucho más jocosas que las de Caro, pero no menos anormales perspectivamente. Mientras en la imagen izquierda la perspectiva es sencillamente excluida, achatando figuras y fondos con el blanco o con las tramas, en la imagen derecha queda un escorzo de oficina en segundo plano, detrás de la cabeza del personaje. También aquí, sin embargo, el aplanamiento de las tramas hace ambiguo el efecto perspectivo, haciéndolo todo lo contrario a lo evidente. El juego es acentuado por la inclinación diagonal tanto de los personajes como de las líneas de fondo.

Giacon aprovecha las características de un dibujo que hace amplio uso de elementos recogidos de las figuraciones infantiles. La misma historieta de la que han sido recogidas estas imágenes es una mezcla de vicisitudes de «hombre negro» y grotesco sarcasmo destructivo. No quiere ser tétrico como Caro; quiere llegar a la exasperación a través de un sabio uso de la banalidad, sin perder del todo su ligereza. Su *banalización* de la perspectiva pertenece a este mismo procedimiento.

El postrer ejemplo de este apartado recoge la imagen de Alberto Breccia en la figura 3.11. Respecto de la imagen de Breccia que hemos examinado anteriormente en este capítulo (figura 3.3) la diferencia es radical. Esta imagen está construida de arriba a abajo con superficies planas de blanco y negro netos,

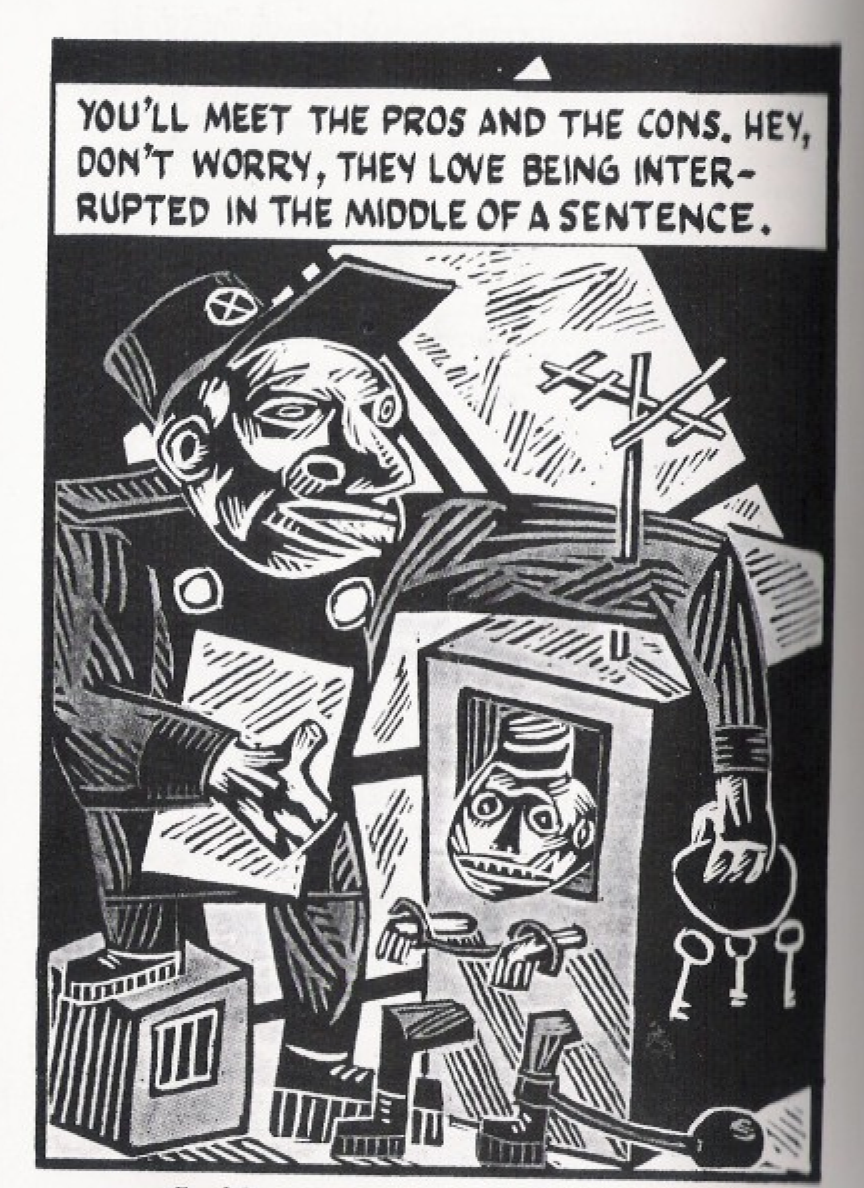


FIG. 3.9. Marc Caro, *Jailbreak Hotel* (1986)



FIG. 3.10. Massimo Giacon, *Fuzzi Bugsi es un hombre feo* (1984)

lo más antiperspectivo que se pueda imaginar. El negro sigue siendo igualmente negro incluso donde deberían destacar los límites entre las figuras, de modo que las figuras próximas y lejanas se confunden, mientras a veces, como a la mitad de la farola del centro, hay unas líneas de paso del blanco al negro que no corresponden en el mundo figurado; son sólo funcionales en el efecto general de contraste del que emergen todas las figuras.

Sin embargo, un residuo de perspectiva se obtiene en la diferencia de dimensión entre figuras y objetos, de modo que toda la imagen es vista al mismo tiempo como un constante alterne de manchas negras y blancas, y como una absurda calle con iglesias, edificios y automóviles. Entre otras cosas, el personaje principal, de cuya boca sale el globo, es pequeño y lejano en la imagen, y tiene un papel visual totalmente secundario. Una vez más nuestra costumbre de las representaciones perspectivas es usada por el autor para jugar con la bidimensionalidad de la página y con las formas bidimensionales de la representación que puedan tener lugar en una página.

Tanto en la imagen de Breccia como en las de Caro y de Giacon, la profundidad representada no es la de un inexistente «mundo objetivo», sino la prepotente de la representación interior deformada, anormal, de la emotividad.



FIG. 3.11. Alberto Breccia, *Caleidoscopio* (1982)

3.1.3 *La perspectiva como representación del tiempo*

Además de representar la profundidad del espacio, la perspectiva tiene otra función tradicional en las artes visuales: la de representar el tiempo. El discurso sobre la relación entre la organización del espacio y el tiempo había sido esbozado cuando hablábamos de la gran viñeta de Jacovitti de la figura 3.6: se decía que en aquella imagen la construcción espacial permitía organizar la *contemporaneidad* de pequeños eventos, escenas que habrían sido leídas, en cambio, como *consecutivas* si hubieran ocupado cada una de ellas una viñeta diferente.

Pero esto no es verdaderamente exacto. Lo sería si, como sucede a menudo en la pintura o necesariamente en la fotografía, todo lo que aparece en la misma imagen debiera ser considerado contemporáneo. Pero con frecuencia en los cómics las viñetas no son en absoluto *instantáneas*: como veremos en los apartados 4.2, 9.1 y 10.1, movimientos y diálogos —y otros aspectos más— proporcionan *duración* a la imagen misma; es decir, aquello que es representado en la imagen en cómics no es

solamente un instante, sino un *período* de tiempo, en general breve, pero a veces incluso bastante largo.

Se trate de un instante o de un período, como quiera que sea, una imagen habitualmente *cuenta* un lapso de tiempo más largo que el que se *representa*. No sólo esto: una imagen puede tener *tiempos de lectura* diferentes, según la sencillez o complejidad de su lectura; o sea, que podemos emplear más o menos tiempo en leerla, en entender qué es lo que está representando y contando. Estos temas relativos al tiempo y al movimiento serán profundizados en los capítulos 9 y 10 sobre el cine, pero es necesario aludir a ellos también aquí para entender qué papel cumple la perspectiva en ello.

Entretanto, ¿qué diferencia hay entre un tiempo *representado* y un tiempo *contado* por una imagen? Si observamos una pintura que representa a un guerrero sobre un caballo encabritado, con la espada levantada y lista para golpear a un dragón que se debate a sus pies, mientras a poca distancia una muchacha huye, el tiempo *representado* por esta imagen es sólo un instante: la imagen es una instantánea. Pero el tiempo que la imagen nos *cuenta* es el de una larga historia que explica la caza del dragón por san Jorge, la lucha y la victoria, y la liberación de la princesa a la que el dragón mantenía prisionera. En otras palabras, y en general, el tiempo *representado* por una imagen es el que podemos *observar dentro* de ella, mientras que el tiempo *contado* es el tiempo de toda la historia —o del fragmento de historia— que la imagen cuenta. Daremos mayores detalles en los capítulos sobre el cine.

Para volver a la perspectiva, ha sido a menudo el exponente utilizado por los pintores para *contar* un tiempo mucho mayor que aquel, instantáneo o casi, que era *representado*. Un ejemplo muy significativo, recogido del cómic, se observa de nuevo en las viñetas de la lámina de McCay de la figura 3.1. Cada viñeta representa, en efecto, un solo instante, pero la larga pista en perspectiva a espaldas del trineo nos *cuenta* su descenso.

Las imágenes de las figuras 3.12 y 3.13, aún recogidas ambas de *Flash Gordon*, pertenecen, no obstante, a dos manos diferentes: la primera es de Alex Raymond, la segunda de Austin Briggs, el ayudante en cuyas manos dejó Raymond a su perso-

naje cuando se enroló en 1944. La comparación entre los dos pares de viñetas es significativa por lo que se refiere a la capacidad de uso de la perspectiva, y en particular por lo que concierne a la reproducción del tiempo.

Las dos viñetas de Raymond, y especialmente la de la derecha, son bastante complejas desde el punto de vista perspectivo. En la viñeta de la izquierda las figuras avanzan, entre los escombros, hacia nosotros, *se acercan*. En la viñeta de la derecha aparecen nada menos que cinco planos de lectura en escorzo: un primer plano con vapores suspendidos en el aire, un segundo con las figuras de Gordon y Dale, un tercero con las maquinarias (que, bien mirado, es aún articulable en su interior), un cuarto con la fila de figuras encaminadas en penosa retirada, y un quinto plano de fondo con las explosiones luminosas. La puesta en perspectiva de estos aspectos diversos permite leer en la imagen una prolongación contada que sería muy distinta de otra manera. El abrazo de Gordon y Dale podría durar un instante o varios minutos, pero al fondo hay una procesión de hombres que se prolonga durante algún tiempo, y naturalmente contemporánea al abrazo de los dos personajes. La duración del abrazo es, pues, similar a la duración de la procesión. Además esa procesión, al informarnos sobre la derrota sufrida, nos explica también el motivo y el sentido del abrazo, incluso antes de leer el texto subyacente; es también *anterior* al abrazo, y precisamente su *causa*.

Esta complejidad perspectiva hace de las viñetas de Raymond imágenes de *lectura lenta*, lo cual comulga bien con el hecho de que cada una de ellas, aun *representando* sólo un instante, *cuenta* lapsos de tiempo bastante largos. Así, con estas imágenes a las que la complejidad perspectiva proporciona un tiempo de lectura dilatado, se armonizan bastante bien los largos textos narrativos que las acompañan. El ritmo narrativo es ya tan lento que hasta un relato verbal de acompañamiento tan pesado no molesta, forma parte de esta general, épica, monumental lentitud.

Cuando *Flash Gordon* pasa a las manos de Briggs el encanto se rompe. Las imágenes de Briggs de la figura 3.13 son extremadamente pobres desde el punto de vista perspectivo y en consecuencia de lectura mucho más rápida. Pero la duración que cada imagen debe contar sigue siendo más o menos de *la*





FIG. 3.12. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1940)

misma prolongación que las historias de Raymond, y el texto narrativo que las acompaña sigue siendo más o menos de la misma dimensión. El efecto resultante es entonces el de un desequilibrio general entre texto narrativo e imagen: la imagen es demasiado sencilla, demasiado rápida de lectura para unos textos de tan lenta lectura. El texto escrito se vuelve predominante, y deja a la imagen en segundo plano. Para tratar de evitar este efecto Briggs intenta afianzarse añadiendo dinamismo a la imagen, creando situaciones agitadas y rápidas, es decir, tratando de acortar el tiempo contado. Pero además de que no logra modificar el ritmo del relato, asentado ya desde hace años, Briggs tampoco es capaz de captar en sus figuras ese momento crucial en el que la acción debe representarse si se quiere sugerir de la mejor manera todo aquello que ya ha sucedido y lo que va a suceder. En resumen, ¡un verdadero desastre! Pocos años después, afortunadamente, *Flash Gordon* fue confiado a otros y mejores dibujantes.

Sólo unas pocas palabras para el uso opuesto de la perspectiva que encontramos en la viñeta de Herriman de la figura 3.14. En el desolado y trasoñado condado de Coconino, Krazy Kat, Ignatz y Offissa Pupp persiguen sus eternas obsesiones. La perspectiva a sus espaldas es una perspectiva sin tiempo, es la de un lugar que no es un lugar, donde la distancia está solamente porque no puede no estar ahí. Esta lejanía indefinida, con las pirámides que podrían ser tanto pequeñas y próximas

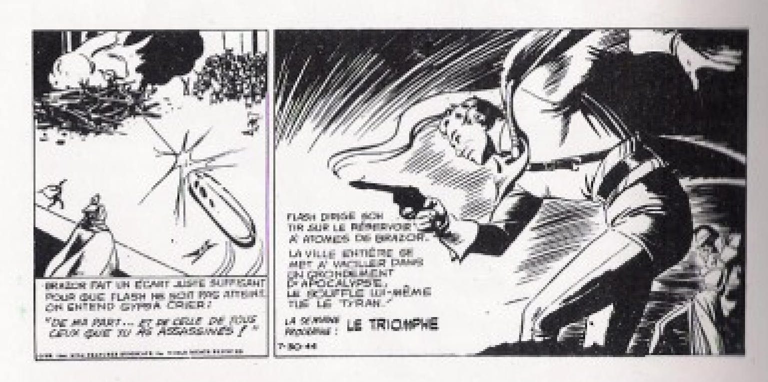


FIG. 3.13. Austin Briggs, *Flash Gordon* (1944)



FIG. 3.14. George Herriman, *Krazy Kat* (1938)

como inmensas y lejanas —pero esto no tiene importancia—, alude a la absoluta atemporalidad de lo que sucede allí abajo.

Respecto de los cómics de aquellos años (1913-1944), es el resultado más avanzado que podemos encontrar. En ninguna otra tira cómica se había llegado tan cerca de la eliminación de la perspectiva: pero un residuo de ambientación perspectiva siempre existía, aun cuando no fuera en absoluto necesario para la eficacia de los acontecimientos.

A partir de los años cuarenta alguien comenzará a eliminar ese residuo procedente de la ilustración y de la pintura, produciendo por fin viñetas de las que la profundidad inútil está definitivamente excluida.

3.1.4 La ausencia de perspectiva

El mismo espíritu que encontramos en *Krazy Kat*, de trasoñada diversión e infantil poesía, anima a *Barnaby* de Crockett Johnson, una tira nacida en 1942 y proseguida durante una decena de años. Como podemos ver en la figura 3.15, la perspectiva ha desaparecido completamente, el dibujo está simplificado al máximo y los elementos de profundidad están reducidos



FIG. 3.15. Crockett Johnson, *Barnaby* (1943)

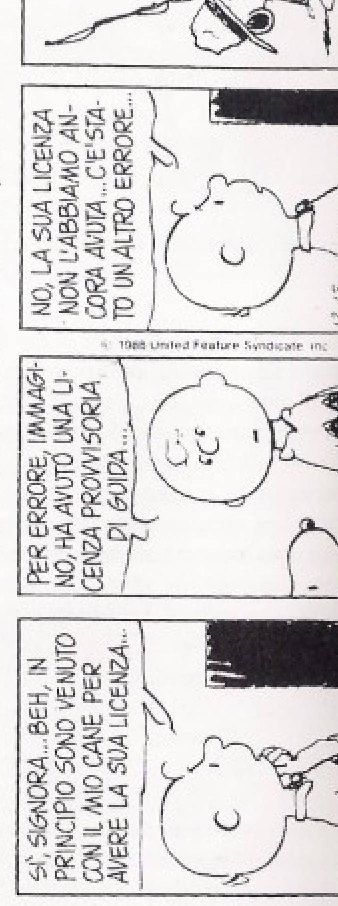


FIG. 3.16. Charles M. Schulz, *Peanuts* (1988)

do al máximo y los elementos de profundidad están reducidos a perfiles planos pero suficientemente evocadores.

La razón de una simplificación de este tipo no es difícil de comprender: como apuntábamos ya en el apartado 1.1.2, en un cómic de humor —aun cuando la comicidad de *Barnaby* es verdaderamente bastante particular— la esencialidad es una característica importante. Todo aquello que no contribuye al efecto que se quiera obtener puede ser eliminado. Un cómic de humor tiene dificultades para contener viñetas de lectura lenta o viñetas perspectivamente complicadas, a menos que el efecto cómico se abra paso a través de estas complicaciones.

Dicho esto, la pregunta a plantearse no es cómo *Barnaby* es perspectivamente tan sencillo, sino cómo es que todas las tiras que la han precedido presentaban al menos un esbozo de representación perspectiva. ¿Cómo no se le había ocurrido a nadie, antes de entonces, que toda aquella superflua profundidad podía ser eliminada? La respuesta es que todas las formas expresivas tienen un origen y una historia, prescindiendo de su apariencia, y que la ausencia de perspectiva es una forma expresiva. Lo que ahora nos parece sencillo no siempre lo había sido.

Pero el atisbo existía precedentemente. En el par de viñetas de Caniff de la figura 2.6 no hay ningún esbozo de profundidad al fondo, que es plano o ligeramente manchado en la parte superior. Pero en este caso se trata de viñetas *de paso*: el ambiente ha sido claramente definido por las viñetas precedentes, y ahora es posible no representarlo, concentrando así la atención sólo sobre los personajes encuadrados. Se trata de la misma exigencia de sencillez que llevará a la eliminación de la profundidad en muchas tiras cómicas, años después, pero que juega aquí con el hecho de que el lector, en cuanto ha visto aquella profundidad, la conoce y ya no hay necesidad de repetirla.

Al inicio de los años cincuenta, el cómic que impondrá definitivamente el nuevo modo de representar (o mejor, de no representar) el espacio en las tiras cómicas es *Peanuts* de Charles M. Schulz, uno de los cómics más famosos y celebrados de la historia (figura 3.16). La simplificación gráfica y perspectiva de Schulz es mucho más radical que la de Johnson: normalmente la escena la llenan solamente los personajes, sin objetos

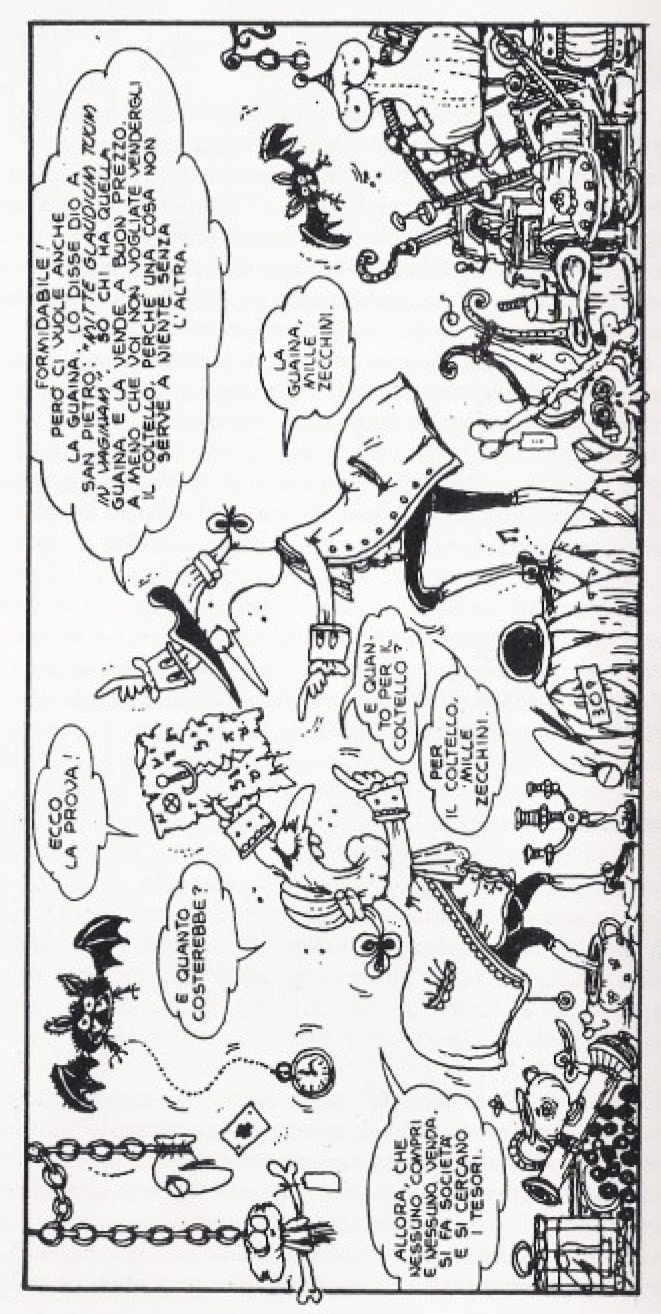


Fig. 3.17. Oski, *Un joven brillante y despreocupado* (1976)

ni fondo, o reducidos a meras líneas. También el dibujo es muy sencillo, atenido a meras líneas redondeadas y algo tremulosas. Tanta sencillez hace emerger un universo de diversas emociones a base de sutilísimas modulaciones del trazo y, sobre todo, de los diálogos.

De Schulz en adelante, han sido muchísimas las tiras cómicas que han seguido su camino; al punto que hoy la ausencia de perspectiva es un hecho adquirido, incorporado a las tiras. Otros autores de humor que no se dedican precisamente a las tiras han adoptado este tipo de simplificación.

La imagen nada simple de Oski de la figura 3.17 es buen ejemplo de ello. La ausencia de fondo y perspectiva es casi completa, las figuras y los objetos están casi alineados sobre el plano de la representación; la profundidad queda en ellos sólo como expresión del encontrarse-inmediatamente-delante o inmediatamente-detrás de algún otro objeto: casi todas las viñetas de Oski presentan estos aspectos. Nuevamente, la simplificación, la exclusión de algunas características permite una mayor concentración en otras. Aquí se excluye el espacio para concentrarse en los personajes y en sus intrincados (y grotescos) vínculos psicológicos.

3.2 Autores y recuperaciones

Respecto de la pintura tradicional, figurativa, la deuda del cómic es bastante indirecta. No se puede negar por lo que se refiere a la perspectiva, que numerosos aspectos del cómic tengan una ascendencia pictórica. Sin embargo, no se trata de una derivación directa: el vasto campo de la ilustración ha actuado generalmente de intermediario, y éste, a su vez, es probablemente más deudor de la gráfica artística (grabados, dibujos, etcétera) que de la pintura propiamente dicha; así que, por cada forma que parece remitir a la pintura presente en el cómic, existe de ella generalmente una variante ilustrativa que ante un análisis más atento se revela mucho más próxima y originariamente más probable.

La relación entre cómic y pintura tradicional es, pues, muy intermediada, incierta, huidiza. Más allá de la visualidad y fi-

guratividad común, medios y fines son extremadamente diferentes. Los mismos «motivos de los que se habla» han pertenecido históricamente a universos culturales diferenciados.

Podrá parecer una paradoja, pero el acercamiento, donde lo ha habido, se ha producido en cambio con el arte contemporáneo, más intelectual, sobre todo cuando es poco o nada figurativo. Bien mirado, sólo podía ser así: las formas del arte tradicional han llegado desde siempre al cómic recuperadas por la ilustración. Ese camino, por tanto, *ya* había sido explotado; una reapertura suya que rodeara la ilustración es una eventualidad, considerando los medios y fines del cómic, extremadamente improbable.

En el arte contemporáneo, en cambio, era inherente una posibilidad expresiva que el cómic podía aprovechar, independientemente de la ilustración. Una vez abolida la figuración, la comunicación de la pintura no figurativa se plasma en las relaciones de formas y colores. No es nuestra intención ni nuestra tarea indagar por qué a ciertas formas están asociados significados emotivos característicos. Podemos ponernos (o casi) de acuerdo en definir ciertas imágenes abstractas como «fuertes», otras como «angustiosas», otras como «serenas», y demás. Como quiera que sea, en nuestra cultura a ciertas formas están asociados ciertos contenidos emotivos —genéricos o específicos—, y el arte contemporáneo ha contribuido mucho a construir estas asociaciones.

La ilustración ha podido aprovecharse poco de esto. La principal tarea de una ilustración es, justamente, *ilustrar*. Pero es difícil —aunque no imposible— ilustrar sin que en la imagen misma quede claro cuál es el *objeto* del discurso. Puesto que la ilustración es sustancialmente un *comentario* visual a una narrativa, es raro que ese algo pueda ser no reconocible en su interior.

En segundo lugar, por lo que se refiere a la recuperación de formas figurativas de la pintura moderna, la ilustración las ha recogido a manos llenas, reinterpretándolas a su manera; pero esto sucede hoy, en una época en la que la relación de la ilustración con el cómic es una bien definida relación de diversidad y separación, y no, como en los orígenes, de maternidad o casi, y desde luego de dependencia.

Por tanto, cuando el cómic hace uso de las formas típicas de la pintura contemporánea, es precisamente a la pintura a la que hace referencia, y no ya a la ilustración, como sucede en lo que concierne a formas características de la pintura tradicional.

¿De qué modo hace uso de ellas? ¿Cómo puede un médium *narrativo* como el cómic hacer uso de imágenes abstractas o casi abstractas?

La respuesta se encuentra en la obra de Lorenzo Mattotti. Hablando de la caricatura y de su uso expresivo aludíamos antes a la recuperación del expresionismo y de ciertos aspectos de deformación por parte de Mattotti. En realidad, la operación de Mattotti es mucho más vasta: toda la cultura pictórica de nuestro siglo es recuperada con fines expresivos. Las historias interiores y emotivas que Mattotti cuenta utilizan las formas destiladas por un siglo de pintura para dar figura a sentimientos y emociones: aparecen viñetas abstractas que tienen el único fin de *representar* no objetos y personas, sino *estados de ánimo*, contraposiciones de formas y colores que remiten, sin pasar a través de la representación, directamente a alegría o tristeza, disipación o claridad, incertidumbre o nostalgia.

Está claro que un cómic no podría sustentar únicamente imágenes abstractas, pues la figuratividad es indispensable para un lenguaje cuyo fin sustancial es contar. Pero una vez que la situación está definida, la ausencia de figuración bien puede convertirse en *representación de emociones*, y un siglo de imágenes abstractas puede ser recuperado como la fuente de esta nueva *figuratividad*.

La lámina V nos muestra dos viñetas consecutivas, una primera figurativa, pero donde las relaciones de luces y volúmenes remiten a aquellos trazos de las pinturas de Cézanne; mientras en la segunda la figura humana se está literalmente exfoliando, disolviendo, y el conjunto de la imagen está constituido por una serie de manchas de color yuxtapuestas. La representación de la disolución del personaje en el aire es más un efecto emotivo que la narración de un evento, pero es exactamente a esto a lo que quiere llegar Mattotti. Todo es sensación y emoción, y todo debe interpretarse como metáfora de aquello.

Similar, pero mucho más cercano a la pintura propiamente dicha, o a la gráfica artística —incluso en cuanto modos de producción y difusión— es el discurso de Renato Calligaro (quien,

además, ha tenido un cierto influjo sobre el mismo Mattotti). Las referencias de Calligaro son hacia un cierto surrealismo y una cierta metafísica, recuperados como modelos de deformación emotiva de sus personajes. Como puede verse en la lámina VI, tanto los personajes como el estilo con el que es representada la situación se deforman y transforman ocasionalmente en irónicas alegorías. Calligaro va en busca de una *lírica* en cómics que utilice un lenguaje propio para recuperar lenguajes como el de la pintura y el de la poesía, a menudo manteniéndose mucho más cerca de la frontera con aquellos modos de expresión que haciendo uso de la tradición clásica del cómic, tradición a la que, por otra parte, hace referencia en su producción paralela de láminas humorísticas autoconclusivas.

Entre los autores que han llevado a cabo operaciones de recuperación respecto del arte figurativo está el conocido Alberto Breccia. Su *¿Quién tiene miedo de las fábulas?* puede ser visto como una serie de experimentos de aplicación de técnicas y aspectos de la pintura a la figuración de los cómics. En esta *Caperucita roja* de la lámina VII es el turno del collage. Todas las imágenes de la historia están construidas, como estas dos, con la yuxtaposición de superficies coloreadas, planas, trozos de papel rasgados y pegados. El efecto es un tanto festivo, como el de los *papiers découpés* de Matisse, con páginas legibles incluso como imágenes abstractas, elegantes y alegres relaciones de masas coloreadas. Aquí, sin embargo, a diferencia de Matisse y de la pintura en general, el efecto no debe considerarse nunca como algo en sí mismo o inmediatamente comunicativo. En el cómic todo se sostiene, y la imagen es funcional a la historia, como la historia es funcional a la imagen. Este efecto jocoso y festivo está presente también en el guión de la historia, una parodia igualmente jocosa de la fábula de Perrault.

En el cómic norteamericano de los últimos años, la recuperación de formas cultas, y en particular de formas recogidas de la pintura y de la gráfica artística se ha convertido casi en una moda. En realidad, esta apropiación va mucho más allá de la pintura: un considerable número de cómics norteamericanos recientes, y en particular las historietas —antes para un público infantil— de los *superhéroes*, están llenas de referencias culturales, y no pocas veces son de ardua lectura y comprensión,

tanto a nivel de imagen como de historieta contada y por el modo de contarla.

Incluso limitándonos por ahora sólo a las formas recogidas de la pintura, el discurso sigue siendo complejo. La figuración de Bill Sienkiewicz, por ejemplo, no se limita a utilizar formas pictóricas; usa más bien *todo* aquello que puede serle útil, en un eclecticismo visual de particular eficacia comunicativa sustentado por una capacidad gráfico-pictórica de verdadero *virtuoso*. No hay *un* estilo en el dibujo de Sienkiewicz; hay muchísimos. O mejor, su estilo es la variación continua, la modulación del estilo según las exigencias expresivas. A diferencia de Mattotti, en el cual todas las diversidades estilísticas de los tipos de pintura a las que hace referencia son recuperadas y digeridas dentro de un *estilo* propio bien preciso —porque las suyas son historias de *matices* emotivos, cuyos ángulos están siempre cuidadosamente recortados para evitar efectos de agresividad y violencia— en Sienkiewicz los efectos emotivos violentos y agresivos son exactamente lo que se quiere obtener. También las historias de Sienkiewicz están llenas de interioridades y pasiones, pero colocadas en situaciones límite que las hacen siempre *explosivas*. El *contraste* es, por tanto, un elemento fundamental de un estilo que pasa continuamente del geometrismo abstractizante de origen pictórico, como en la lámina VIII, a figuraciones caricaturescas características del cómic, a páginas realizadas con el salpicado a lo Jackson Pollock, a representaciones hiperrealistas, a la utilización de fotocopias, al lápiz, al pluma, a la fotografía...

En la misma línea, por ejemplo, pero más moderado (y amanerado) está Dave McKean (lámina IX), a caballo entre surrealismo e hiperrealismo.

Es necesaria, en fin, una mención a los autores de la revista *Raw*, publicada en Nueva York, en estrecho contacto con los ambientes culturales y artísticos de la ciudad, y dirigida por Art Spiegelman (figura 1.12). Además de publicar a autores europeos de notable interés (entre otros, el Caro de la figura 3.9), *Raw* se caracteriza inmediatamente por su fuerte acento intelectual. En un autoirónico subtítulo a un número se autodefinía «The Graphic Magazine for Damned Intellectuals».

La viñeta de Gary Panter de la figura 3.18 es un ejemplo



FIG. 3.18. Gary Panter, *Jimbo* (1986)

que recuerda muy de cerca la obra de pintores neoyorquinos contemporáneos. No se trata en este caso de referencia o recuperación. Gary Panter es sencillamente uno de ellos, cuyo medio de expresión, en vez del color sobre la tela o la pared, es la tinta sobre el papel y la prensa; es el relato de vicisitudes absurdas y angustiantes. Un buen ejemplo de tierra fronteriza: ¿qué se está haciendo aquí, entonces, pintura o cómic?

Nota bibliográfica

Para un discurso introductorio y didáctico al arte visual, véase Eco, R. [1986], *que tiene el valor insólito de la claridad, en un discurso difícil como aquel sobre la figuración pictórica. En remisión a los grandes clásicos, donde se afronta el tema de la perspectiva, se debe citar a* Panofsky [1961] y Gombrich [1965]. *Un tratamiento de la reproducción de la profundidad directamente referida al cómic se encuentra en el citado* Lipszyc [1982].

4. Fotografía

El encuadre y el «recorte» temporal

La actividad del pintor y la del fotógrafo difieren, entre otros aspectos, también en algo que se refiere a la relación de la imagen con la realidad que representa. El pintor construye su imagen por *adición* de trazos y de formas: pincelada tras pincelada, objeto representado por objeto representado, la escena se va sugiriendo poco a poco. El fotógrafo, en cambio, constituye su imagen casi se diría por *sustracción*: tiene frente a sí el mundo, y haciendo *click* selecciona una pequeña parte dejando fuera el resto.

La operación del fotógrafo es, pues, selectiva, y lo es tanto por lo que se refiere al espacio como por lo que se refiere al tiempo. La fotografía ha detenido en la imagen un fragmento de espacio en un fragmento de tiempo, excluyendo el resto del espacio y del tiempo. Pero una buena fotografía, si quiere, está en condiciones de hacernos entender muchas cosas sobre el resto del tiempo y el resto del espacio de la situación que han quedado fuera: una instantánea que detiene el movimiento nos da la idea de cómo era todo el movimiento, y no sólo en ese instante, y nos da a menudo la idea de toda la situación circundante, aunque salga fuera de sus bordes.

Esos problemas de *corte* espacial y temporal existían antes de la fotografía, en las artes visuales. Pero con el nacimiento de la fotografía reciben una luz nueva. El pintor o el ilustrador que *construyen* una imagen la cortan espacial y temporalmente según *aquello que saben*; están reconstruyendo la realidad. En la

fotografía, el objeto representado es *testimoniado directamente*, porque han sido los rayos luminosos reflejados por el objeto los que han impresionado directamente la película, y parecería que no hubiera mediación humana. Con la fotografía, estamos seguros de que el objeto es exactamente como ha sido representado, mientras que en una pintura la mediación del pintor nos hace dudar de la forma efectiva del objeto real.

No pocos problemas nacen cuando en el «prodigio de objetividad» que es la fotografía nos damos cuenta de que basta volver a tomar el mismo objeto en dos momentos diferentes o desde puntos de vista ligeramente distintos, para obtener efectos tan diversos que hacen al objeto irreconocible en diferentes imágenes. Aunque pudiera parecer al inicio de este discurso que el *objeto* era el que contaba, mientras el modo de *cortarlo* (como encuadre o como instante) era secundario, llegamos a comprender ahora que sea posible expresar incluso más a través del *corte* que con aquello que es representado. La «objetividad» de la imagen se vuelve así del todo ilusoria también en la fotografía: la importancia del encuadre y del instante, y por tanto de las *elecciones* hechas por el fotógrafo, se circunscribe de nuevo sin olvidar las elecciones de película, objetivo, papel, iluminación en fase de impresión, etcétera.

Por esta razón hablábamos de los encuadres y de las instantáneas en el capítulo sobre la fotografía, y no en aquél sobre la ilustración o la pintura, aunque los problemas de estos lenguajes son también importantes, y comparten el modo de afrontarlos. Algunas diferencias entre los encuadres típicos de la ilustración y los del cómic han sido mencionadas al comienzo del capítulo 1 y en el apartado 1.4.

Como se decía, cada imagen figurativa contiene algunos aspectos menos y otros aspectos más que los objetos «reales» que representa. En aquel contexto veíamos cómo la *línea* que constituye el dibujo resta y añade características a las figuras. En este capítulo veremos cómo los *cortes* espaciales y temporales del encuadre y de la instantánea restan y añaden características a las figuras y a los eventos representados; y veremos además cómo a través de estos cortes se puede organizar la base de un *discurso*, cuya referencia más clara está en el lenguaje del cine y que será, por tanto, ampliamente desarrollado en el posterior capítulo 10.

4.1 El encuadre y el punto de vista

Queda claro que el encuadre sustrae a una imagen: todo aquello que queda fuera de sus bordes. Pero es preciso tener presente que al eliminar ciertos objetos, o unas figuras, al dejarlos fuera se elimina asimismo *la correspondencia* que tienen con ellos los objetos.

Pensemos en una escena de amor en la que él y ella se miren tiernamente a los ojos. Si en vez de encuadrarlos a los dos la encuadramos solamente a ella, excluyéndolo a él completamente, nuestro resultado ya no será una imagen que represente a una mujer que mira tiernamente a los ojos de su amado, sino sencillamente una mujer que mira tiernamente *algo*, y no sabemos qué. Podría ser a su amado, a su niño, pero también una copa de helado especialmente sabrosa, o una escena de amor en el cine. Al haber suprimido la figura de él, también ha cambiado la interpretación que podamos dar de la figura de ella. Hemos sacado de la escena no sólo un objeto o una figura, sino también *las correspondencias que tiene con aquélla la figura encuadrada*. En suma, aunque la figura de ella sea exactamente idéntica tanto si la encuadramos sola como junto a él, un encuadre concreto nos la hace leer, interpretar, de manera totalmente distinta.

Si pasamos luego a qué *añade* el encuadre a la imagen, afrontamos un problema de *atención*. Puesto que sabemos que la elección del encuadre no es casual, y que el encuadre justamente *elige* unos objetos y unas figuras excluyendo otros, entonces habrá obviamente una razón para haber hecho una cierta elección: el encuadre *subraya* las figuras encuadradas, reclamando sobre ellas nuestra atención y dejando que otras figuras sugeridas eventualmente hagan de fondo, de ambiente. Si ya sabemos que se trata de una escena de amor, encuadrar solamente a *ella* y no a los dos enamorados quiere decir que en ese momento ella es la *protagonista*, el personaje importante, central, aquél cuya acción es importante. El encuadre añade a la imagen este subrayado: *transforma un fragmento de realidad en un punto del discurso.*

En síntesis, pues, encuadrar significa *aislar subrayando*; significa colocar en el centro de atención, de manera que el resto constituya el *fondo* o *ambiente*. Pero ésta es sólo una regla general con muchas excepciones. Digamos que las cosas son

así siempre que no haya una señal por la que debamos pensar que son de otra manera. Ha llegado, por tanto, el momento de entrar en detalle.

4.1.1 Una explicación complementaria: encuadres y angulaciones

Los encuadres de la fotografía, del cine y de la televisión han sido clasificados y denominados según la distancia desde la que captan su objeto. Partiendo de los más lejanos, y por tanto más amplios, tenemos el *plano general largo* y el *plano general*, en los que las figuras humanas aparecen alejadísimas o un poco más próximas, pero siempre mucho más pequeñas que toda la imagen. En el *plano medio* y en el *total* las figuras humanas erguidas adquieren una dimensión significativa respecto a la altura de la imagen, pero respeta un espacio arriba y/o abajo que constituye el margen; la *figura entera* llena toda la imagen de la cabeza a los pies. El *plano americano* recorta la figura en torno a las rodillas, mientras que el *plano medio* recorta por la cintura. El *primer plano* recorta la figura a la altura del pecho, y el *primerísimo plano* encuadra solamente el rostro. El *plano de detalle*, por último, encuadra sólo una pequeña parte (una mano, un ojo…).

Estos mismos encuadres pueden ser tomados desde *angulaciones* diferentes. El caso más frecuente es el de la angulación *horizontal*, en el que el plano de la toma es horizontal, es decir, que el punto de vista de quien observa y representa la escena (sea el ojo o la cámara) está aproximadamente a la misma altura de aquello que es encuadrado. Son posibles las angulaciones *oblicuas*, con enfoques desde arriba mirando hacia abajo, o desde abajo mirando hacia arriba. Existen por último, las angulaciones *verticales*, desde arriba o desde abajo, como las calles vistas en lo alto de un rascacielos, o el rascacielos visto desde la calle por un paseante que mira hacia arriba.

4.1.2 El uso de los encuadres

En síntesis, los encuadres lejanos (planos generales y medios, etcétera) subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar su ambiente circundante; mientras que los aproximados enfocan la atención en los detalles relevantes, sean personas u objetos.

La tira del Roy Crane de la figura 4.1 nos muestra, en la primera viñeta, un plano general que encuadra la situación respecto del paisaje circundante (una playa desierta de Alaska, con los bloques de hielo encarados). La segunda viñeta es, en cambio, de figura entera: una vez que sabemos dónde nos encontramos no es necesario repetirlo siempre; pero los tres personajes toman parte en la acción y son así representados. La tercera viñeta es un doble y primer plano: la atención se concentra en el diálogo entre el hombre y la muchacha. En la última viñeta, por último, vemos un plano americano que nos muestra de nuevo toda la situación: que los personajes están caminando se

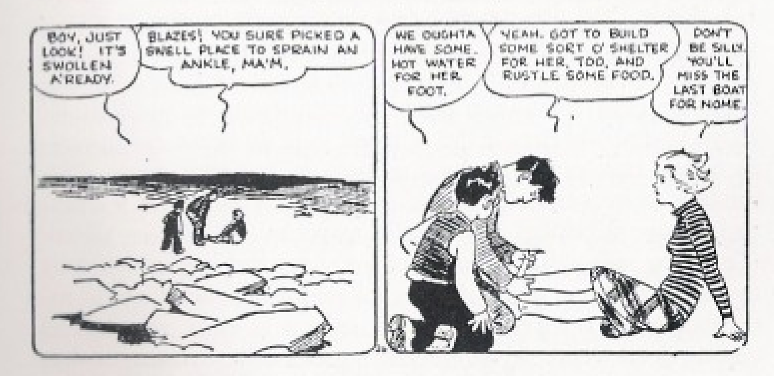




FIG. 4.1. Roy Crane, *Wash Tubbs* (1933)

comprende por el esbozo de piernas abajo y por el movimiento de los brazos, pero lo que se quiere subrayar es que la muchacha es llevada a horcajadas, y el plano americano es el que mejor lo puede representar; con un plano más próximo, no se comprendería en absoluto o el hecho permanecería medio oculto, y con un plano más alejado las imágenes serían más pequeñas y menos importantes.

No quiere decir esto que en todos los casos una imagen contenga un encuadre que pueda ser descrito con un solo nombre, como *primer plano* o *plano general*. Se puede jugar con la yuxtaposición de planos, a través de las leyes de la perspectiva: algunas de las imágenes reproducidas en las páginas sobre la perspectiva (capítulo 3) muestran planos diversos en la misma imagen. Particularmente interesante es la viñeta de la figura 1.3, donde Pratt nos muestra una sucesión de planos progresivamente más alejados de derecha a izquierda.

En el centro de la imagen se sitúa la muchacha protagonista de la escena, tomada en primer plano/medio cuerpo. A su derecha tenemos el detalle del hombro y de un brazo del guerrero negro, más cerca de nosotros pero menos importante. Disminuye su importancia su posición lateral y la menor legibilidad/comprensibilidad del *detalle* respecto del *primer plano*. (Tenemos más dificultades para entender qué significan esos trazos, mientras el rostro de la muchacha en primer plano es inmediatamente comprensible: pues salta a la vista, mientras el detalle de la derecha, aunque más próximo a nosotros, cobra menos importancia.) A la izquierda, más alejada (figura entera o plano medio) está la cabaña de cuya ventana surge el rostro de un niño; también aquél es secundario respecto de la acción central: está más alejado, y es menos definido y menos central. Un buen ejercicio para el lector puede ser tratar de analizar las imágenes del capítulo 3 a la luz de estas reflexiones.

Respecto de la imagen del cine, el encuadre del cómic puede jugar también con la variabilidad del formato de las imágenes. Las viñetas de la figura 4.1 son todas del mismo formato casi cuadrado, mientras la viñeta de Pratt a la que nos referíamos ahora mismo es alargada y baja, y se presta a juegos perspectivos yuxtapuestos. El formato de la viñeta, que depende de lo que es representado y además de la relación gráfica con las otras viñetas de la tira o de la lámina, corta y define en buena medida el tipo de encuadre.

4.1.3 Angulaciones y encuadres subjetivos

Si observamos de nuevo atentamente la imagen de Pratt de la figura 1.3 nos daremos cuenta de una nueva característica respecto de la angulación del encuadre. La escena está tomada, en efecto, con una angulación oblicua, ligeramente de abajo arriba.

Se trata en este caso de un exponente dinámico; la angulación oblicua del encuadre hace más convulsa la ya de por sí animada acción. Lo hace *arrojándonos* de algún modo a su interior. El encuadre horizontal, más frecuente y normal, es *neutro* desde este punto de vista. Al representar la *norma*, cada vez que encontramos una excepción sufrimos su efecto: cuando el encuadre no es horizontal ya no nos parece tan *objetivo* como habitualmente es; tenemos la impresión de que hay *unos ojos* que miren desde abajo. Los ojos de alguien que forma parte de la escena, que está *dentro* de la escena.

En el caso de la imagen de Pratt, la ilusión se ve reforzada por la cercanía del cuerpo del caníbal a la derecha. Los ojos del observador están dentro de la escena y se sienten un tanto turbados. No quiere decir que estos ojos pertenezcan a algún personaje de la historia: la ilusión de participación se obtiene aun cuando esa mirada no pertenezca a nadie. Es suficiente que se tenga la impresión de que haya alguien. En el cine, los encuadres que provocan efectos de este tipo, cuando no representan la mirada de un personaje, se llaman «objetivos irreales».

En muchos casos, sin embargo, esos ojos pueden pertenecer a alguien. El fuerte encuadre desde abajo de la figura 4.2 nos presenta a Daredevil a través de los ojos de un personaje que se encuentra exactamente a sus pies; éste es el encuadre *subjetivo*. Además de subrayar al personaje encuadrado como protagonista de la acción en curso y de enfocar nuestra atención sobre él, el encuadre subjetivo nos sugiere el modo de ver las cosas de otro personaje que esté mirando. Así quedan subrayadas simultáneamente la figura del «narrador» circunstancial y



FIG. 4.2. Frank Miller, *Devil* (hacia 1981)



FIG. 4.3. Hugo Pratt, *Corto Maltés: La balada del Mar Salado* (1967)

das simultáneamente la figura del «narrador» circunstancial y la figura del protagonista.

Otro encuadre subjetivo, esta vez desde lo alto, aparece en la figura 4.3, también de Pratt. En esta ocasión quien domina es el personaje al que pertenece la mirada, mientras los personajes encuadrados, los «protagonistas» del momento aguantan su mirada (y su risotada).

No quiere decir esto que el encuadre oblicuo (y lo mismo el vertical) esté ligado *en cualquier caso* a una mayor implicación, al objetivo irreal o, sin más, al *subjetivo*; pero tampoco quiere decir lo contrario.

El encuadre de la figura 4.4, recogida del mismo cómic que la figura 4.2, sostiene una fuerte angulación oblicua desde aba-



FIG. 4.4. Frank Miller, *Devil* (hacia 1981)

jo; pero esta angulación tan particular se hace necesaria y habitual para representar la entrada de Daredevil desde el techo. Mientras el uso del encuadre oblicuo adquiría un significado especial en los ejemplos anteriores, aquí, donde es indispensable o preferible, no lo tiene en absoluto: al estar justificado por las circunstancias, es *neutro*, como en otras ocasiones los encuadres horizontales.

Análogamente, podemos obtener unos encuadres *subjetivos* perfectamente horizontales. En la figura 10.8 la mirada de algunos personajes es sugerida en diversas viñetas: la cuarta y la sexta, por ejemplo, muestran al capitán de la nave tal como es visto por Rasputín. Otras viñetas son, digámoslo así, *semisubjetivas*: en ellas se ve la nuca de un personaje y aquello que él tiene delante. Todos los encuadres son, no obstante, horizontales: por tanto, existe el encuadre subjetivo sin la oblicuidad. Pero en este caso, e insistiremos a lo largo del capítulo 10, el hecho de que ciertos encuadres sean subjetivos es sugerido por la situación; es decir, hay otros elementos *contextuales* que nos inducen a considerarlos de este modo.

El encuadre de angulación oblicua o vertical, cuando no es requerido necesariamente por la situación, es, en cambio, un índice *característico* de la presencia de una mirada *interior al relato*, ya pertenezca a un personaje (como en las figuras 4.2 y 4.3), o se trate de una ficción expresiva (como en la figura 1.3).

Pero hay cómics, como en el caso de algunos superhéroes norteamericanos, sobre todo en las escenas de acción, en los que *la angulación oblicua del encuadre está tan presente que se hace norma*. Está claro que en estos casos el juego ya no es el que hace referencia a un encuadre subjetivo más o menos cierto: no se hace un cómic o una película solamente con encuadres subjetivos o solamente con encuadres objetivos irreales. La característica del provecho de las angulaciones oblicuas es más bien otra: es la ortogonalidad, la diagonalidad de las líneas como consecuencia.

En la figura 4.5 la misma diagonalidad aumenta la dinamicidad de la acción, y no se pone en juego la mirada de nadie. La toma desde arriba permite el planteamiento diagonal, una diagonalidad que contrasta con la organización ortogonal, horizontal y vertical, de las divisiones entre las viñetas y de la estructura general de la lámina. La ortogonalidad es la quietud:



FIG. 4.5. Klaus Janson/D. G. Chichester & Margaret Clark, *St. George* (1988)

ortogonales son pavimentos y muros, en nuestra vida; diagonales son las escaleras y las subidas, lugares de movimiento o de caída. La diagonal es, en general, inestable para nuestra percepción. Su eficacia para la representación de la acción queda aquí bien testimoniada.

4.2 La instantánea

Algo que la fotografía nos ha enseñado es que hasta las personas de buen aspecto pueden «no salir bien» en una foto. Una instantánea puede bloquear un rostro que sepamos que es muy hermoso en una posición en la que parezca deformado, incluso sencillamente por el hecho de haber sido tomada mientras el

sujeto estuviera hablando. Con un vídeo con bloqueo de la imagen y barrido de fotogramas, se puede hacer el experimento de parar en distintos momentos cuando esté hablando un personaje en primer plano. Se descubrirá qué fácil es detener la imagen en el momento «equivocado», y cómo gran parte de las imágenes de los diferentes fotogramas no corresponde en absoluto con la idea que tenemos del rostro que aparece.

¿Cómo puede suceder esto? ¿Cómo puede ser que no veamos nunca, en las situaciones normales, las expresiones torcidas, y una persona siga pareciéndonos igualmente hermosa o agradable inclusive mientras su rostro se altere y recorra las fases de distorsión? Y si luego con el vídeo intentamos congelar en diversos instantes una escena de gran movimiento, por ejemplo de lucha, veremos también que hay muchísimas imágenes retenidas en las que la situación es tan «embarullada» que no se comprende casi nada de lo que está sucediendo, mientras que en el flujo continuo de las imágenes se entendiera tan bien. Pero hay también algunas imágenes retenidas que representan claramente la situación, y otras que la representan de manera al menos comprensible. ¿A qué se debe, pues, esta diferencia?

Al parecer, nuestra atención no es nunca general, sino *selectiva*. O sea: no percibimos nunca una situación completa, sino una serie de elementos que sabemos reconocer bien, y no sólo desde el punto de vista espacial, sino también desde el temporal. No eliminamos de nuestra percepción solamente unos *detalles* irrelevantes de la escena, sino también unos *momentos* irrelevantes.

Al mirar a alguien que habla, no nos damos cuenta de las deformaciones que se producen en su rostro. Ciertamente, estas deformaciones duran un instante; pero también los momentos en que el rostro es «normal» duran un instante, y sin embargo, elegimos automáticamente éstos y excluimos los otros.

La fotografía nos ha hecho conscientes de la existencia de todos esos momentos intermedios que nuestra atención descarta y nos ha proporcionado de este modo la posibilidad de entender por qué ciertas selecciones de representación de expresiones y movimientos son más eficaces que otras. Lo son porque *corresponden a la idea que tenemos de una cierta expresión y de un cierto momento*, porque corresponden a aquello que veríamos si fuéramos espectadores directos de aquella situación, porque corresponden a aquello que definiríamos como el fotograma más significativo entre los retenidos con un vídeo.

En otros términos, dado que en general percibimos las situaciones como unidades tanto espaciales como temporales articuladas (y no como simples flujos de cosas que suceden), se destaca un pequeño elenco de momentos privilegiados para representarlas. Representar uno de esos momentos es el modo más eficaz de reproducir toda la situación.

Y dado que los momentos privilegiados son normalmente no sólo uno, sino varios, también la selección del autor de aquello que le parece idóneo es significativa.

Para representar un puñetazo, como en la lámina X, los momentos más idóneos son aquel que precede inmediatamente al disparo del brazo (con la mano retrasada hacia el hombro, a punto de salir), y el que sigue inmediatamente al contacto del puño con su víctima. Un buen dibujante estaría en condiciones de hacerlo de algunas otras maneras, pero éstas son las más frecuentes.

En el primer caso, lo que se quiere subrayar es la tensión del hecho que está por suceder, en el segundo es la dinámica del hecho apenas ocurrido. En el cómic se hace uso también a menudo de los denominados signos de movimiento, que sirven para hacer más eficaz el efecto gráfico; pero sin ellos la imagen debería ser lo suficientemente clara. El ejemplo de la lámina X no hace uso en absoluto de signos de movimiento, pero la dinámica de la acción es igualmente clarísima: el enorme cuerpo de Supermán en primer plano cae hacia nosotros bajo el efecto del puñetazo de Batman. La acción ha sido bloqueada en suspenso: un instante antes y no hubiéramos visto la consecuencia del puñetazo, un instante después y no hubiéramos entendido cuál era la causa del desplome de Supermán.

No siempre es fácil para un autor encontrar el momento justo para representar la acción. Autores de escaso talento se equivocan con frecuencia. En el apartado 3.1, hablando de la perspectiva, habíamos aludido de paso a la escasa capacidad demostrada al respecto por Austin Briggs al continuar el *Flash Gordon* antes recreado por Alex Raymond (véase figura 3.13). Briggs, como puede verse fácilmente en las imágenes, no era

particularmente hábil para captar el momento crucial para representar una acción, de modo que sus personajes aparecen siempre un tanto inseguros y con escaso equilibrio.

Muy distinto es el caso de *Tarzán* de Burne Hogart. El espléndido ejemplo de la figura 4.6 nos muestra cómo es posible reproducir con la inmovilidad del dibujo una danza de movimientos tan complejos como ésta. La posición misma de la cabeza central muestra el inicio de un movimiento hacia la derecha mientras la conclusión en curso del movimiento hacia la izquierda está testimoniada por el aspaviento de las plumas del sombrero. La cadencia oscilatoria de las caderas está testimoniada por su inclinación hacia la izquierda y por la posición del retazo de ropa que la sigue, mientras las manos alternativamente arriba y abajo de los hombres en primer plano expresan la continuidad del movimiento de los tañedores de tambor.

Igualmente eficaz es la expresión de Pata de Palo en la imagen de la figura 4.7. Sobre el árbol que acaba de talar se en-



FIG. 4.6. Burne Hogart, *Tarzán y el monstruo Goru-Bongara* (1945)

cuentra Mickey, que ignora lo que está sucediendo. Es interesante observar cómo la parte inferior del rostro corre pareja al cuerpo, en un movimiento general de retroceso, mientras la parte superior, que engloba nariz y ojos, se vuelve hacia arriba para calibrar el efecto de su bribonada. El resultado es la reproducción de un instante de maligno regocijo. También aquí, detener la acción un instante antes o después habría hecho imposible una representación como ésta.

Es preciso recordar que muy a menudo las imágenes de los cómics no son en absoluto instantáneas, y que se representa no un instante, sino la duración completa de la acción. Esta posibilidad, que será analizada en los capítulos 9 y 10 sobre el cine, permite al cómic una expresividad mucho mayor que la de las imágenes tradicionales y las fotografías. Un movimiento o toda una escena pueden caber en una sola imagen.

Pero esto sucede mejor, según las reglas que veremos,



FIG. 4.7. Floyd Gottfredson, *Mickey y el leñador* (1941)

cuando se conjugan diversas instantáneas de la imagen referidas cada una a un momento diferente. Cada una de esas partes sigue siendo una instantánea. He aquí por qué el problema de la elección del instante crucial no desaparece en este tipo de viñetas: sencillamente se desplaza del conjunto de la escena a uno de sus detalles. Se necesita una habilidad especial para conjugar estos instantes sin dar la impresión de algo forzado. Y veremos que para conseguirlo las cosas no funcionan de distinta manera a como sucede en la intuición del instante crucial de la situación.



FIG. 4.8. Daniele Brolli, *Hombre combustible* (1985)

4.3 Autores y recuperaciones

Como en el caso de la ilustración, aun cuando en teoría es posible cualquier tipo de encuadre, en la realidad aquellos privilegiados por la fotografía son bastante limitados en número. Además, cada género fotográfico tiene un cierto conjunto de encuadres privilegiados y de planteamientos escénicos, que permite reconocerlo y citarlo eventualmente.

La recuperación de estos métodos específicos de la fotografía no es un fenómeno difundido en el cómic, pero podemos aportar un par de ejemplos para mostrar el modo en que puede ser utilizada.

En la imagen de la figura 4.8 Daniele Brolli reclama una forma típica de la fotografía de huecograbado de hace algunos decenios. El guapo capitán de yate con su novia podrían ser unas estrellas cinematográficas de vacaciones, sobre todo porque el marco en el que se desarrollan los acontecimientos es la Riviera. Los dos personajes están claramente en pose, bien conscientes y muy contentos de que se los fotografíe. El recla-



FIG. 4.9. Marcello Jori, *Corazón de soldado reloj del mundo* (1983)

mo a la banalidad de las imágenes en esta historia quiere crear un efecto de contrapunto, de distanciamiento, respecto de la absurdidad del relato: la historia de un hombre que se hace lentamente incandescente debido al exceso de sol, hasta disolverse en el aire; todo a su alrededor sigue siendo normal, como parece ser normal (al menos por el modo en que es contado) el hecho tan absurdo que le está sucediendo. La referencia de las fotografías de huecograbado parece un modo de decir: ¡cosas de la Riviera! Y la manifiesta absurdidad de los acontecimientos no es suficiente para desmentir ese efecto.

En el imaginario fotográfico ligado al cine de los años cuarenta se inspira, a su vez, la imagen de Marcello Jori de la figura 4.9. Aquí el efecto, más que de distanciamiento (aunque no del todo ausente tampoco en este caso), es el de llevar la ambientación a aquellos años, no sólo —y no particularmente— a través de lo que se cuenta, sino a través del modo de contarlo. Hacer uso de imágenes que reclaman al cine negro significa evocar sus atmósferas, sus divismos. Hacer uso de los encuadres de foto de escena, en vez de aquellos del cine *tout court*, significa tratar de recuperar el mito con el mito: esas imágenes inmóviles que intentaban reproducir esas otras imágenes móviles que querían representar un retazo de vida; esas imágenes inmóviles a través de las cuales alojamos en casa los rostros y las actitudes de las estrellas de cine.

Nota bibliográfica

Una introducción didáctica al significado y al uso del encuadre se encuentra en Eco, R. [1986]. *De encuadres subjetivos y objetivos irreales se trata en* Casetti & di Chio [1990]. *Más general (también sobre la relación entre cómic y fotografía) pero asimismo de más difícil lectura es* Cremonini & Frasnedi [1982]. *Un planteamiento manual se encuentra en* Lipszyc [1982], *y* Gasca & Gubern [1988] *proporcionan numerosos e interesantes ejemplos de encuadres de cómic y su uso. Específico sobre el cómic de los orígenes es* Frezza [1978].

5. Gráfica

La construcción de la página

Éste es un capítulo de importancia similar al capítulo 1 sobre la ilustración y al capítulo 10 sobre el cine, que abordan argumentos fundamentales para el lenguaje de los cómics.

Hay diversas acepciones del término «gráfica»; la gráfica de la que hablamos en este capítulo, y a la que nos referiremos de ahora en adelante, es el arte de construir las páginas, el «planteamiento gráfico» de las páginas. El oficio del grafista entendido en este sentido consiste en organizar sobre el papel (sea en página de volumen, de revista o cartel) las formas, las masas, los textos, de modo que organice un conjunto que contenga los requisitos de claridad (o de *no claridad*) y de armonía (o de *disonancia*) adecuados a lo que se quiere expresar en esa página. El grafista, en general, no escribe, no dibuja ni fotografía, se limita a compaginar, y a ordenar, materiales ajenos. Pero su operación es fundamental, porque del modo en que se correspondan los distintos elementos de la página dependerá la lectura que se haga de ella. Para dar un ejemplo banal, en la primera página de un diario el mismo título produce un efecto distinto según aparezca con letras cubitales o sea relegado a encabezar un suelto.

Dimensión y posición de los distintos elementos son, entre otros, medios con los que se juega. En algunos casos el grafista puede decidir también los colores; matizar, por ejemplo, a gris o a sepia ciertas imágenes para hacer emerger otras, dando a las primeras un valor de fondo. Decide, en general, el color

de fondo de la página, el tipo de papel a utilizar (cuando no está establecido a priori por el editor), el tipo de impresión y la tinta. Decide suprimir y añadir, si no hay decisión de antemano: en suma, el grafista es el que se preocupa de montar un producto, justamente, *gráfico*, definitivo, y por tanto decide sobre todo aquello que no hubiera sido estipulado. En definitiva sostiene una responsabilidad enorme.

En el mundo del cómic, una gran cantidad de elecciones implícitamente gráficas están en manos del dibujante, quien decide el producto definitivo, a excepción de algunos aspectos editoriales, como la calidad del papel y de los colores; pero hay casos en los que también en estos aspectos el autor procura su opinión.

Los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de las viñetas y el *lettering*, es decir, el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen. Lo cual ya representa mucho: es la *dirección* del efecto visual de las láminas.

Abandonamos así, al entrar en este capítulo, los discursos que se refieren a las imágenes que ocupan las viñetas, para examinar algunos aspectos de lo que sucede en el cómic en su conjunto. Porque el cómic no es la simple sucesión de escenas contenidas cada una en una imagen: al contrario, es un lenguaje en el que las relaciones entre una y otra imagen, gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas.

Su parentesco con el arte de los grafistas profesionales es muy estrecho. Tanto para el historietista como para el grafista, el problema central es el de organizar sobre una página un mensaje compuesto; un mensaje que tiene dimensiones espaciales y temporales, pero que debe ser reducido a una sola dimensión. Ciertamente, el historietista parte desde un principio, así que tiene la posibilidad de elegir en su conjunto los elementos propios del montaje, mientras que el grafista se los encuentra en general ordenados.

Pero si pensamos en la situación, ampliamente difundida, en la que un dibujante se encuentra con la tarea de plasmar sobre el papel una historieta escrita por otro autor (el guionista), entonces nos daremos cuenta de que las dos situaciones comienzan a parecerse más. Más que la elección gráfica que realice el dibujante *procede* la elección de dibujo y de encuadre: el efecto de conjunto de la página y de la historieta es lo que cuenta en el cómic, y el resto debe proyectarse sobre la base de un planteamiento general. La planificación gráfica de la página es, desde el punto de vista visual, el momento más importante en la realización de un cómic.

5.1 El equilibrio de la página

Tradicionalmente, las unidades gráficas del relato en cómic son de dos tipos: la tira y la página (o lámina). El cómic nace como página dominical en color de los periódicos, y sólo después de algunos años se convierte también en tira diaria. A partir de los años treinta, por fin, nace el *comic book*: el *álbum* de cómics.

La tira es gráficamente de una relativa sencillez. Sus reducidas dimensiones impiden grandes juegos. Puede estar compuesta por cuatro viñetas o por tres, rara vez por cinco, por dos o por una sola. Hay dibujantes que adoptan esquemas rígidos, por lo que todas sus tiras tienen la misma estructura, en cuanto a número y dimensión de las viñetas, y hay dibujantes que, en cambio, modifican su dimensión y cantidad relativa según exigencias de lo que se cuente. Hay dibujantes (en general, los humorísticos) que prefieren crear tiras claras, que hacen uso de pocos trazos, de fácil legibilidad, y otros (en general, los «de aventuras», o los no humorísticos) que crean imágenes gráficamente más llenas y complejas. Pero, en su conjunto, la tira no ofrece muchos asideros para un análisis desde el punto de vista de la gráfica, y esos pocos suelen ser del tipo que podemos hallar en las láminas. Hablaremos, pues, de láminas, y no de tiras.

La forma tradicional de la viñeta, el «molde de construcción» de las láminas, es el rectangular o cuadrado. Las láminas de cómic están constituidas la mayoría de las veces por secuencias de viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales; un esquema potencialmente regular que puede ser quebrado, sin embargo, por viñetas más anchas o más estrechas, que rompen la regularidad de la tira, sin mellar la relación en-

tre todas ellas; o bien por viñetas más altas o más bajas (o de formato diferente tanto en sentido horizontal como vertical) que modifican también la regularidad de la sucesión de las tiras, *destacándose* arriba o abajo.

5.1.1 Esquemas de equilibrio

Tomando por el momento en consideración solamente las láminas construidas por tiras regulares, sin desfondes arriba o abajo, encontramos diversos tipos de organización de la lámina que han sido aprovechados por los historietistas, basados en una división distinta de la página en tiras.

La división característica y más tradicional de la lámina —y también la más difundida en los primeros decenios del cómic— es aquella que aparece en cuatro tiras. Tenemos un ejemplo muy clásico en la figura 10.8: la página está dividida en cuatro tiras de idéntica altura, cada una de las cuales está libremente dividida en su interior en dos o tres viñetas. Se presta una cierta atención, en este caso, a que las líneas de división verticales entre las viñetas no coincidan: se trata de evitar un efecto de «retícula» que, en cambio, otros autores —en ciertas situaciones— buscan. Véase, por ejemplo, la lámina de Pazienza de la figura 5.10, de una bella estructura regular. La misma estructura remite a un modo de contar totalmente diverso, modulado y armonioso, el de Pratt; rítmico e insistente, el de Pazienza. En este segundo caso el efecto rítmico es, en efecto, muy fuerte, sostenido también por la ausencia de líneas blancas entre las viñetas. No es casual que la fortuna de la *estructura reticulada regular* en cuatro tiras se haya limitado en general a las láminas semanales (véase, por ejemplo, la figura 10.5): es difícil construir un álbum entero, o una historieta larga para leer con continuidad, que mantenga constantemente el mismo ritmo gráfico sin el riesgo de producir aburrimiento. En estructuras tan largas se necesita una compaginación más animada, como la del ejemplo de Pratt, o aún más. Algunas excepciones se encuentran en historietas humorísticas como la de Pazienza, donde el ritmo impuesto por la rígida compaginación se hace motivo, o retícula de partida, fondo regular sobre el que la evolu-



FIG. 5.1. Bob Kane, *Batman encuentra al Doctor Death* (hacia 1940)

ción irregular de los acontecimientos y del modo de contarlos se destaca por contraste.

La página de tres tiras se convierte en un hecho difundido con el advenimiento del álbum de historieta a finales de los años treinta. Es preciso pensar que antes de entonces las láminas de cómic eran publicadas en periódicos, y por tanto a toda página o, en el peor de los casos, en formato *tabloid*. Lo que significaba tener un gran espacio a disposición. El *álbum de historieta* en cambio tiene tradicionalmente un formato de unos 26 cm por 17 cm, poco más que un cuaderno. Continuar con láminas de cuatro tiras habría significado hacer minúsculas las viñetas, con la consiguiente pérdida de claridad y eficacia.

En efecto, las primeras historietas en álbum de *Batman* en 1939 muestran una estructura en cuatro tiras, que se reduce en poco tiempo a la de tres como en la figura 5.1. Disponer más espacio para cada viñeta significa naturalmente cuidar mejor el dibujo y la espectacularidad de cada imagen. Significa una pequeña victoria de lo visual sobre lo puramente narrativo.

En este sentido operan aquellos autores del álbum de historieta que reducen a dos las tiras de la página. Gene Colan ha dibujado la lámina de la figura 5.2 en 1973, jugando mucho, como es su estilo, con primeros y primerísimos planos y con encuadres de angulación particular. Un dibujo en su conjunto muy rico, que quedaría muy constreñido en la estructura de tres tiras, con viñetas más pequeñas y cuadradas. Con esta estructura de 3 por 2, Colan tiene a su disposición seis viñetas de dimensión vertical, y no seis o nueve horizontales, más o menos cuadradas. La elección del planteamiento gráfico está ligada además a la elección del tipo de encuadre a privilegiar; y con un planteamiento de este tipo la forma vertical de la viñeta privilegia las figuras enteras y los planos medios, además de las composiciones de primeros planos, como en la segunda y tercera viñeta del ejemplo; mientras que las escenas de mayor aliento son realizadas duplicando o triplicando la dimensión horizontal de la viñeta. También en esta página se está atento a mantener una cierta irregularidad en la dimensión de las viñetas, como hacíamos notar a propósito de Pratt. Irregularidad que encuentra una ligera verificación también en la dimensión vertical, como se observa en la primera viñeta, que es no sólo levemente más amplia, sino también levemente más alargada



FIG. 5.2. Gene Colan, *Sub-Mariner, Hulk: «... and One Shall Die»* (1973)

levemente más amplia, sino también levemente más alargada que las otras.

El formato más pequeño en que son publicados los cómics (una vez desaparecida la costumbre de los años cuarenta y cincuenta de publicar pequeños álbumes en forma de tira) es el 17 por 12 de las revistillas más comerciales, normalmente de bajo nivel cualitativo, salvo alguna excepción. A las excepciones pertenece el ejemplo de Magnus de la figura 5.3: la página está dividida en dos únicas viñetas de gran dimensión (muy grande respecto de la página). Las viñetas tienen por tanto un desarrollo sobre todo horizontal, y se prestan más para representar escenas enteras que personajes aislados o primeros planos. Se trata del caso límite de la estructura absolutamente regular; la retícula no se presenta con un efecto tan evidente como sucedería en la página de cuatro tiras, pero la constante repetición, página tras página, de la pareja de viñetas (rota sólo muy raramente) crea un ritmo narrativo muy intenso.

5.1.2 *Análisis de dos láminas: Jacobs y Crepax*

Antes de proseguir con las estructuras de láminas más animadas y complejas, quisiera detenerme a analizar con un poco de atención una lámina de Edgar Jacobs, de *El misterio de la gran pirámide* (figura 5.4), y una de Guido Crepax, de una historieta de *Valentina* (figura 5.5).

Jacobs cuenta acontecimientos de aventuras y de misterio, condimentados ocasionalmente con algunas vetas de humor, pero sustancialmente basados en la acción y en los diálogos densos. Tiene a su disposición un formato de prensa bastante amplio, cerca de 28 por 21; hace uso de un trazo muy claro y limpio, esencial, y de una coloración ligera, no completamente plana. El dibujo, aunque de alto nivel, condesciende raras veces con la espectacularidad de los autores norteamericanos: prefiere mantenerse en un tono medio de esencial comunicación visual. Aquello que cuenta, en suma, es la historia; y todo es supeditado a su mejor exposición.

Esto no significa que el aspecto visual y gráfico de las láminas sea descuidado. Al contrario, es cuidadísimo, pero con una lógica extremadamente historietística en la que todo, o casi,





FIG. 5.3. Magnus, *La amenaza alcohólica* (1971)

es función de la representación narrativa. La única y aparente excepción es la simetría del planteamiento de la página, una simetría que está presente en la mayoría de las láminas, y que parece una verdadera concesión a la elegancia gráfica; pero, bien mirado, también esta simetría tiene su razón narrativa.

Para entender cuál es la relevancia narrativa de este planteamiento gráfico, tomemos en consideración la forma de los globos: rectangular, con los ángulos apenas insinuados, y con una forma característica algo dentada de la «flecha» que se remite al que habla. No menos estudiada es la forma de las didascalias explicativas, en la parte superior de la viñeta, y nunca al margen, y el tipo de letra se sitúa ligeramente oblicuo y en minúscula en el interior de los globos. Todos son elementos que contribuyen, con la estructura simétrica de la página, y con la linealidad del trazo de las figuras, a construir una atmósfera de tranquila racionalidad y señorial distinción: las características de los dos ingleses protagonistas, Blake y Mortimer. El *estilo* en el que se desarrollan sus vicisitudes es sugerido, pues, por el *estilo* de las imágenes incluso antes de que sea expuesto por el acontecimiento relatado. El mismo *estilo* de las imágenes, la misma *gráfica* de las páginas contribuye a crear el ambiente de las historias. Lo que no significa que la gráfica sea completamente absorbida y únicamente dependiente de la historieta: un cómic bien logrado es aquel en el que no hay oposición entre plano narrativo y plano visual. Una buena gráfica de cómic es agradable a la vista mientras es consecuente a la historieta: si se le quita una de estas dos características, ya no se trata de una buena gráfica de cómic.

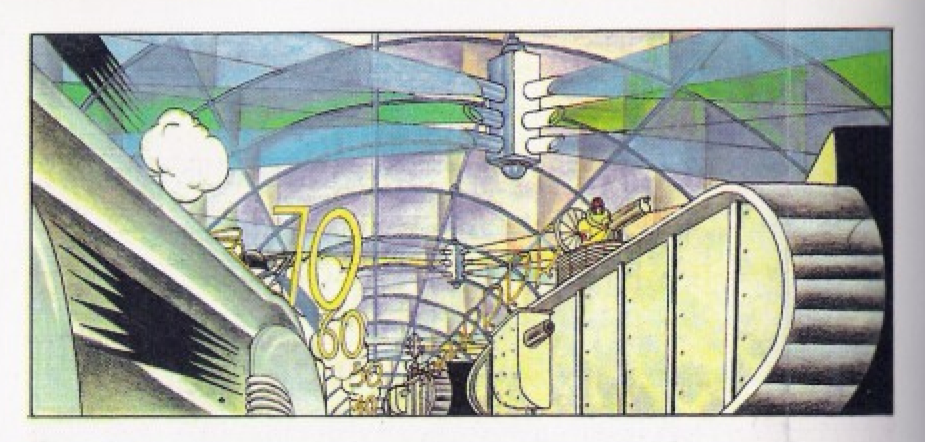
Aquello que puede variar la gráfica es el mayor o menor privilegio acordado a los efectos visuales o a los narrativos para producir emociones en el lector. En el caso de la lámina de Crepax, pronto veremos cómo se sostiene una notable importancia del acontecimiento sobre una serie de efectos visuales.

Remitiéndonos a los detalles de la lámina de Jacobs, observamos que la simétrica estructura de la lámina es perfectamente adecuada desde el punto de vista de la narrativa. En la primera tira, la imagen central, cuadrada y más estrecha que las otras, nos muestra al profesor Mortimer solo, en plano americano; las otras dos viñetas, más anchas, nos muestran un detalle en diagonal y una escena con dos personajes. El mismo esque-



CUADRO I. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1936)





Cuadro II. Igort, *El letargo dei sentimenti* (1984)



Cuadro III. Andrea Pazienza, *Zanardi-Lupi* (1984)



Cuadro IV. Lorenzo Mattotti, *Fuochi* (1984)



Cuadro V. Lorenzo Mattotti, *Murmure-La zona fatua* (1988)



CUADRO VI. Renato Calligaro, *Casanova-Henriette* (1979)



CUADRO VII. Alberto Breccia, *Cappucetto Rosso* (1980)

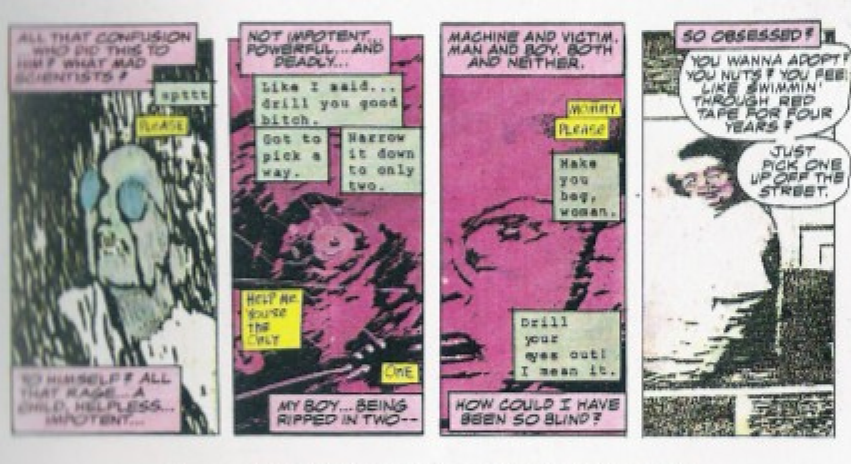
CUADRO VIII. Bill Sienkiewicz, *Stray Toasters* (1988)



CUADRO IX. Dave McKean/Grant Morrison, *Batman. Arkham Asylum* (1989)



CUADRO X. Frank Miller, *Batman. The Dark Knight* (1986)



CUADRO XI. Bill Sienkiewicz, *Stray Toasters* (1988)

Cuadro XII. Frank Miller, *Batman. The Dark Knight Returns* (1986)



Fig. 5.4. Edgar P. Jacobs, *Blake & Mortimer: El misterio de la gran pirámide* (1954)

ma es repetido, más violento, por la segunda tira: la primera y la tercera viñetas, más anchas, ilustran las acciones propiamente dichas, con más personajes, mientras la segunda, estrecha, nos muestra la figura del profesor, solo. En la tercera tira la situación narrativa ha variado, el peligro ha pasado, y cambia también el planteamiento gráfico: tres viñetas bajas y anchas, con una ligera diferencia entre las de los lados, más estrechas, y la del centro, más ancha. La simetría es acentuada por el hecho de que en ambas viñetas laterales hay el mismo encuadre (medio cuerpo) y en su interior el personaje ocupa el centro de la página, y la zona superior de la viñeta está ocupada por espacios de texto. La viñeta del centro, más ancha, es un plano medio que muestra el conjunto de la situación.

Es interesante notar cómo esta última viñeta puede permitirse un plano más vasto siendo más pequeña que las que tiene encima: el hecho es que aquí ya no hay acción ni tensión, y la mayor distancia con la menor dimensión subrayan la relajación del momento. La tira siguiente es de nuevo más alta, pero el espacio de la viñeta central está dividido en dos viñetas, según el modo de hacer característico de Jacobs. La viñeta de arriba es de nuevo una ancha viñeta de acción. Es interesante el hecho de que las viñetas estén superpuestas, como para subrayar la simultaneidad de los dos eventos. El repentino cambio de encuadre de la última viñeta, con la consiguiente asimetría respecto de la primera de la misma tira, subraya junto con la didascalia la entrada en juego de un nuevo e inquietante elemento.

La lámina de Crepax (figura 5.5) es casi veinte años más reciente. En ella observamos sin más *seis* tiras de viñetas, pero esto no quiere decir nada: Crepax hace uso de una estructura de página muy libre, en la que se puede pasar de las seis a las dos tiras de una página a la otra, o a estructuras verticales, diagonales, o irregulares… Lo interesante es, si acaso, esta explosión del número de las viñetas, nada menos que veintiuna, una enormidad para una página normal de revista.

Pero el acontecimiento que aquí se cuenta está hecho de silencios y matices, de esperas, de sospechas, de miradas, de pequeños movimientos. Es, en suma, una historieta en la que los detalles son esenciales: la *acción* es poca, si se entiende por acción la de las historietas de aventuras o policíacas. Y así la gráfica misma de la página subraya la parcelación, la atención a



FIG. 5.5. Guido Crepax, *Valentina: Annette* (1972)

los detalles. Las primeras viñetas son más grandes porque deben, por así decirlo, *plantear el tema*: Phil lee el diario e intenta telefonear, pero el teléfono está ocupado por Valentina. Las dos tiras siguientes son de altura media; quieren contar los intentos de telefonear sin ocupar demasiado espacio. Lo que importa es hacer entender que, aun cuando cada una de las acciones no es de por sí importante, su conjunto, en cambio, lo es, porque lleva a Phil a la exasperación. Y en este punto las viñetas vuelven a ensancharse, señal de que algo está removiéndose otra vez en la historieta.

Es particularmente notable la viñeta central de la cuarta tira. Se trata del punto central de la página y también del momento central del acontecimiento descrito. Todo aquello que sucede antes es a causa de aquél, y todo lo que viene después es su consecuencia. En la viñeta está representada sólo la parte inferior del rostro de Phil, pero a través de un exponente gráfico el autor ha relacionado la parte superior, que pertenece en realidad a otra viñeta, conectando así gráficamente el momento anterior con el actual, dedicando a esta imagen importante un mayor espacio y, por lo tanto, un mayor aliento.

Las viñetas de las tiras siguientes son más grandes porque ya está sucediendo algo, especialmente en la inferior derecha, donde Phil por fin se levanta. La tensión que había crecido a lo largo de la página se transmite a esos detalles de los zapatos que se encaminan hacia la solución del problema.

En su conjunto, como en el caso de Jacobs, la organización gráfica de la página es estrictamente en función del relato, pero la atención a los detalles, esta fijación en el primerísimo plano y en el detalle, esta parcelación de la lámina, produce aún más inquietud que lo que se cuenta. Las historietas de Crepax no son particularmente interesantes *en cuanto narrativa*. Si traducimos en un relato verbal *El misterio de la gran pirámide*, sigue siendo una trama cautivadora; si hacemos lo mismo con las historias de *Valentina* perdemos irreparablemente su magia, la tensión de la sucesión de los detalles, los juegos de lo subrayado como el del rostro que grita dividido entre dos viñetas. En suma, toda la tensión emotiva de estas historias está escondida en una relación entre las escenas que antes que narrativa es gráfica. Si intentamos traducir a otro lenguaje una historia de *Valentina*, sencillamente se nos disuelve entre las manos...

5.1.3 Esquemas dinámicos

Los esquemas de página analizados hasta ahora tienen una función esencialmente de organización estática. El eventual dinamismo se encuentra únicamente en el interior de las viñetas y en las correspondencias entre ellas. Pero la estructura general es ortogonal; las líneas dominantes en la página son las horizontales y las verticales.

En los años sesenta y setenta, muchos autores, sobre todo franceses, reaccionaron contra una página construida estáticamente, innovando nuevos modos de construirla. Cortes de viñetas diagonales, circulares o, en todo caso, curvilíneos, o dentados. El efecto gráfico resultaba de una dinamicidad mucho mayor: la acción contada era dinamizada a partir del primer impacto visual con la página. Y la página representaba una unidad gráfica más consistente que en el pasado.

Pero, al construir las páginas de este modo, se acentuaba pesadamente el impacto visual de las historietas. La trama, el enredo, se convertía en secundario respecto de un puro *narrar por imágenes*, a menudo un fin en sí mismo, poco preocupado por respetar los esquemas de una narración tradicional. Los contenidos emotivos debían llegar al lector directamente de las imágenes. Era el caso de Philippe Druillet, o de la lámina de Nicolas Devil que vemos en la figura 5.6.

Se trata de una lámina de lectura difícil, pero de impacto dinámico y emotivo seguro. Nótese, por ejemplo, el corte diagonal de la imagen inferior derecha, que añade al encuadre desde abajo una ulterior impresión de inminencia. La fuga de la protagonista se hace de este modo aún más dramática. A la sensación de inminencia contribuyen las dos enormes figuras de la izquierda, cuyo espacio rebasa el de la imagen derecha.

A partir de mediados de los años setenta, los jóvenes dibujantes argentinos y sobre todo los italianos invirtieron la tendencia. La hiperdinamicidad de este tipo de láminas se había vuelto agotadora, excesiva. Se buscaban formas más delicadas, más sutilmente expresivas. Una construcción de lámina de este tipo va bien para historietas *aulladas*, no para susurros, para historias interiores como las que se buscaban.

De aquella experiencia, de todos modos, ha quedado mu-



FIG. 5.6. Nicolas Devil, *Xanmax* (1967)

cho. Por ejemplo, la costumbre de jugar con la dimensionalidad del espacio de la página. En la figura 5.6 los globos parecen hechos de materia sutil pero sólida, apoyados sobre un fondo del que a veces forman parte y al que a veces son extraños. En la figura 5.7 hay una gran imagen que constituye el fondo de la página, en la que las otras imágenes parecen apoyadas, o respecto de la cual las otras imágenes parecen ventanas abiertas en una pared. Sea como fuere, hay un juego de tridimensionalidad *entre* las imágenes mismas, y no sólo en su interior. Construyendo la lámina de este modo es posible atribuir a una de las imágenes la función de fondo incluso desde un punto de vista narrativo. Todas las otras representan comentarios o desarrollos de ese *fondo* que proporciona el tema central: aquí, el tema del hombre que se arroja al vacío con alas artificiales.

Todas las variantes de estos *juegos tridimensionales* han sido exploradas en el curso de los años sesenta, hasta agotar su contenido de novedades y dejar, para quien desatinadamente siga haciendo uso de ellas, una impresión de veleidosa y desconsiderada tendencia a la rebelión; ya que las novedades verdaderamente importantes, a partir de aquel mismo período, han ido en otras direcciones.

Sin embargo, aún se encuentran algunos usos interesantes de estas técnicas de dinamización gráfica de la página. La lámina de Gene Colan de la figura 5.8 es buen ejemplo de ello. Es interesante compararla con aquella otra lámina de Colan que hemos considerado en este capítulo (figura 5.2). Catorce años separan a aquélla de ésta, y en tanto Colan ha pasado de una estructura de lámina en su conjunto clásicamente rígida a otra extremadamente abierta, dispuesta a todos los juegos de dinamización y tridimensionalidad. Muchos aspectos permanecen, de todos modos: entre otros, la preferencia por los primeros planos y por las angulaciones de encuadre singulares.

La lámina en cuestión muestra como siempre en posición central el evento crucial, en este caso el visitante que se presenta, evento respecto del cual se lee toda la lámina, porque es la imagen sobre la que recae la vista del lector al volver la página, y es, por tanto, la imagen central la que debe presentarle *el modo general* de leer la situación. Bien mirado, el fondo de la página está representado por la extensión de la primera y de la

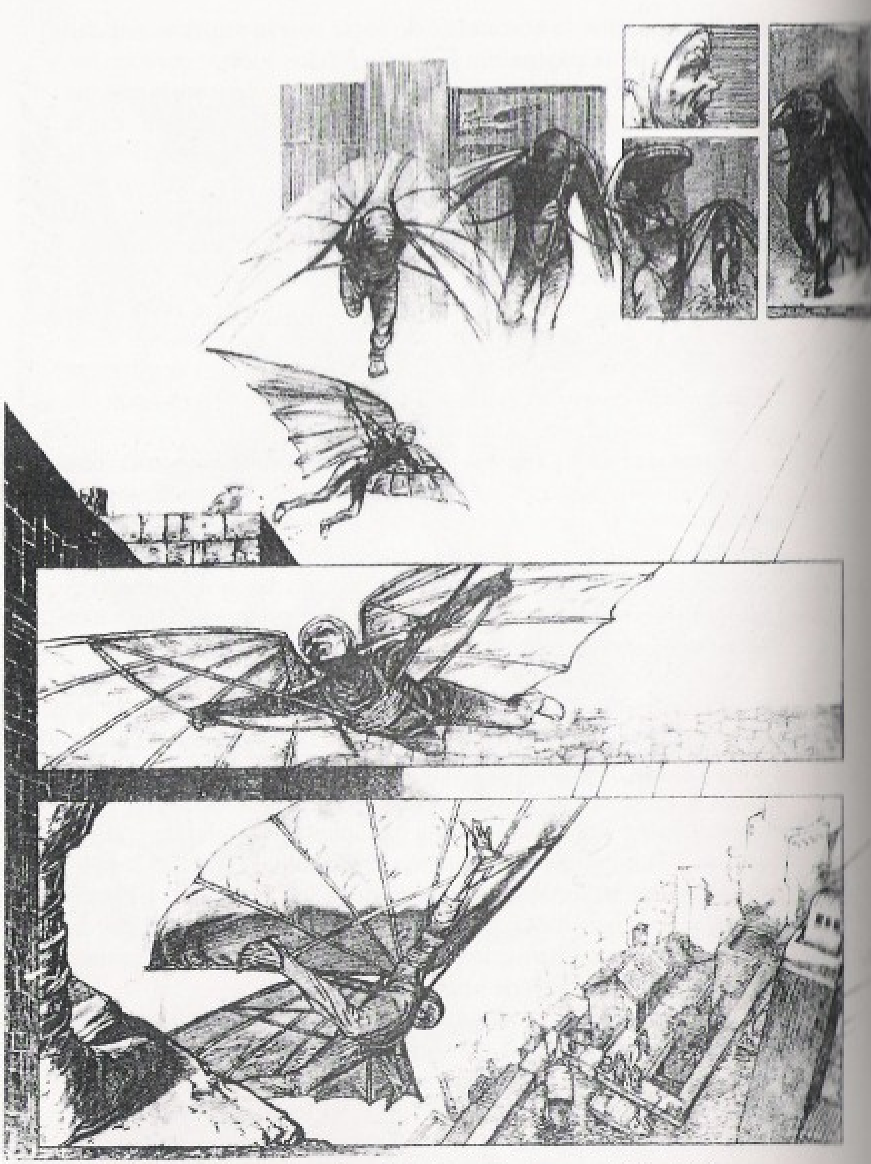


FIG. 5.7. François y Luc Schuiten, *En tierras de Cymbiola* (finales de los años 70)

FIG. 5.8. Gene Colan, «*The Bird Who Knew Too Much*» (1987)

última imagen, como paréntesis que se abre y se cierra para contener las otras. El tejado de la viñeta inferior izquierda no parece encontrarse solamente sobre la estancia representada, sino también sobre la imagen misma, y alude, por tanto, a una cierta tridimensionalidad de la página. Y la imagen central, además de contener un encuadre desde abajo, se sitúa un tanto deformada, como si se tratara de un dibujo en escorzo, lo cual naturalmente aumenta el efecto de oblicuidad de la angulación.

Cómics de espectacularidad, los de Colan, bien encuadrados en la tradición de los superhéroes norteamericanos, pero también eficaces en la representación de momentos más relajados. Hay una constante alusión al universo cinematográfico: como si los momentos más significativos de una serie de encuadres propios del séptimo arte hubieran sido arrojados sobre la página, para reproducir, con la dinamicidad de sus relaciones gráficas, la irreproducible dinamicidad *real* del cine.

5.2 El ritmo gráfico

Desde el punto de vista del aspecto general de la lámina, ya sea en sí misma o en la necesaria correspondencia con el relato, las elecciones gráficas influyen sobre un aspecto directamente relacionado con la secuencialidad de las viñetas. Ya se ha aludido a ello hablando de la regularidad o no de la dimensión de las distintas imágenes y del efecto de ritmo cerrado que produce una retícula gráfica muy regular.

No es que el problema del ritmo gráfico esté muy alejado del planteamiento gráfico general de la página. Podríamos decir que se trata del mismo problema pero que, desde un punto de vista diferente, se orienta a la secuencialidad más que al impacto global.

En general, la secuencia de viñetas que encontramos en una página de cómic está escandida por la recurrencia de la línea blanca que separa las diversas imágenes. Tradicionalmente esta línea mantiene siempre su discreta dimensión; suficiente para hacerse notar como demarcadora, pero no bastante para invadir la atención. Desde el punto de vista narrativo, esta línea blanca entre las viñetas tiene una función de separación espacial y de demarcación temporal: generalmente, lo que se sitúa a la dere-



FIG. 5.9. Dino Battaglia, *Rey Peste* (1968)

cha o debajo de una línea blanca es posterior a lo que se sitúa a la izquierda o encima. Hay casos en los que la línea blanca está reforzada por cargadas líneas negras de demarcación, como en el ejemplo de Crepax de la figura 5.5, y otros casos en los que las líneas negras son muy delgadas, como en las figuras 5.4 y 5.9. A menudo, en las láminas de estructura libre como las examinadas en el apartado anterior, la línea blanca desaparece del todo y queda sólo la negra para dividir la imagen propiamente dicha del fondo animado de la página.

La utilización de las líneas de demarcación, blancas o negras, es un caso particular del problema general del ritmo gráfico: la recurrencia en la secuencia/página de masas de negro, de denso tramado, o de color, respecto de otras masas de blanco o de vacío relativo. En el caso de la lámina de Crepax de la figura 5.5, el juego de las densas líneas negras de frontera respecto al blanco prosigue y amplifica la alternancia de manchas negras y de zonas claras creada por los cabellos de Phil respecto de los otros detalles de su cuerpo: y la lámina en su conjunto viene a ser como un tablero, un juego de contrastes de zonas cuyo campo está netamente marcado. Se trata del estilo típico del Crepax de aquellos años, un tanto suavizado y más claro respecto de los años anteriores; pero si se lo compara con las producciones de los años ochenta se verá cómo estas últimas, en su conjunto, juegan con una página muy clara y de líneas delgadas que excluye los negros netos. Un ritmo mucho más matizado, respecto del ritmo de contrastes que prefiere utilizar en los primeros años.

Otros aspectos rítmicos, por lo que se refiere a la relación entre el componente verbal del cómic y las imágenes, serán examinados en el próximo apartado. Quisiera, por ahora, concentrarme en el uso del blanco como separación y como fondo.

Interesante, desde este punto de vista, es la lámina de Dino Battaglia de la figura 5.9. Como se puede comprobar, no sólo abandona una estructura general que se pueda remitir a la esquematización clásica de tres o cuatro tiras (y una comparación con las otras láminas de la misma historieta lo confirmaría), sino que ni siquiera es constante el modo de separar las viñetas entre sí. Bastante difundido en los cómics de los últimos treinta años es el uso de las viñetas *despegadas* total o parcialmente sin límite, a las cuales hace de fondo y límite abierto el blanco de la página. No se trata de una situación como la del ejemplo de Schuiten en la figura 5.7: el fondo de la página es evidentemente campo de una gran imagen, con el efecto tridimensional de las otras imágenes que parecen *apoyadas* encima, o como ventanas abiertas. Aquí, en cambio, no hay búsqueda de ningún efecto de espectacularidad tridimensional; el blanco del fondo de la página se convierte en algo más que simple espacio divisorio.

Una vez eliminado el margen, el espacio de la viñeta parece extenderse mucho más que con él. Estamos frente a un modo de variar el ritmo gráfico imponiendo una suerte de pausa; una imagen extendida sobre el blanco del fondo que reclama una mayor atención. (Pero mantengámonos en guardia: si esto sucede en una viñeta y en otra no, como en las láminas de muchos cómics de humor, por ejemplo, *B.C.* de Johnny Hart, entonces se trata de una simple variación sobre el tema de la viñeta. Si sucede continuamente, se convierte en un elemento normal del ritmo gráfico. Para conseguir la *ruptura* del ritmo debe ser única o rara, o al menos incidir sin regularidad.)

El uso que Battaglia hace del blanco llega más allá. Obsérvese en la figura 5.9 esa pequeña viñeta hacia el centro de la página con un rostro de ojos desmesuradamente abiertos. ¿Por qué tanto espacio en blanco en torno? ¿Por qué hacer la viñeta tan estrecha cuando había un montón de espacio a disposición?

Parece que estuviera sucediendo lo contrario que en el caso de las viñetas *pegadas*; así como en aquel caso el blanco *extendía* la imagen, aquí parece constreñirla, *comprimirla*. La forma alargada de la imagen en sentido vertical permite subrayar la cara larga del personaje y la expresión pasmada de los ojos; y el blanco que la rodea la pone en relieve, la revaloriza, la subraya. Algo similar sucede con la primera viñeta, casi completamente negra pero circundada por mucho espacio en blanco. Hay, en resumen, imágenes a las que se atribuye importancia a través de su extensión en el blanco de la página, y otras a las que se les atribuye por su compresión respecto del blanco de la página. Al ser diferenciado el modo en que se reclama la atención, también lo es el efecto emotivo de las imágenes.

El juego de Dino Battaglia consiste en modular ese espacio en blanco que presta diferente importancia a *cada* imagen y a



FIG. 5.10. Andrea Pazienza, *Suite for Benka* (1982)

cada viñeta. Los de Battaglia son cómics para leer lentamente, cómics en los que cada viñeta debe ser sopesada y saboreada; porque cada viñeta está literalmente *engarzada* en la página, y construida de manera que cuando la atención se dirija a ella el resto de la página se convierta en su fondo. Se trata de un ritmo gráfico extremadamente complejo, que proporciona una fuerte individualidad a cada imagen.

Exactamente opuesto es el modo de trabajar de Andrea Pazienza en la lámina de la figura 5.10. La eliminación de la línea blanca entre las viñetas hace más débil su separación y subraya la *continuidad* del relato entre una y otra viñeta. Ninguna imagen es privilegiada o subrayada: lo único que interesa es el *flujo* de las imágenes. Pazienza intenta representar en cómics la atmósfera de un diario, con su ininterrumpido monólogo y la sucesión sin pausas de reflexiones y de eventos. Se trata de una página en su conjunto clara pero muy densa de signos, sin grandes contrastes, sin el juego «en tablero» de la lámina de Crepax, ni los fuertes acentos gráficos de la de Battaglia: todo debe deslizarse, cada fragmento de página debe pasar al siguiente sin solución de continuidad. Por eso, fuera la línea blanca, fuera los fuertes contrastes de color y fuera las irregularidades en la dimensión de las viñetas que puedan subrayar alternativamente las grandes o las pequeñas precisamente por su diversidad.

5.3 Textos y ruidos

Para la gráfica, la relación entre textos e imágenes es de importancia fundamental. Pensemos en la gráfica publicitaria, donde todo está estudiado para poner de relieve y atribuir particulares matices semánticos o emotivos a la firma o al producto publicitados. O pensemos en la gráfica de los diarios y de las revistas, donde la relación entre textos e imágenes debe ser siempre calibrada con atención, considerando los textos de gran dimensión, como los títulos, de mediana dimensión como los subtítulos, de pequeña dimensión como el cuerpo propiamente del texto; y puede haber aún otros textos de carácter diferente, como el tipo de letra de las didascalias, la distribución en negrita o cursiva, y demás.

En el cómic, análogamente, la relación entre textos e imágenes es fundamental desde el punto de vista gráfico, y no solamente desde el narrativo. Las palabras, ya sea contenidas en un *globo*, o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del *globo*, son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico. Tomaremos en consideración tres de sus aspectos: la importancia constructiva de los ruidos violentos, el *peso gráfico* de los espacios (blancos o de otro color) en el que las palabras están encerradas como *globo* o como recuadro explicativo, y el *tipo de letra*.

5.3.1 Ruidos violentos

Los grandes ruidos son espectaculares. Son el grito, el estrépito de un choque, el impacto de una palmada… todos eventos de breve duración y de gran intensidad. Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso, quizá de peligro, pero en cualquier caso de emoción —aunque sólo fuera de fastidio—, también cuando los ruidos violentos aparecen en el cómic ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o como ambas cosas.

En la lámina de Crepax de la figura 5.5 la sonora inscripción de «¡Valentina!», que representa el alarido de Phil, aun sin tener una excesiva dimensión, ocupa precisamente el centro de la página y es, en esa viñeta, mucho más significativa que el fragmento de rostro a su lado. Está además colocada sobre un campo blanco que la hace resaltar todavía más como momento crucial de la secuencia.

En la lámina de Battaglia (figura 5.9) el grito colectivo de «¡Traición!» representa el trasunto oscuro de la masa al fondo de la página, y tiene un buen peso tanto gráfico como narrativo. Compáresela, en efecto, con las inscripciones algo más pequeñas —y blancas— de la viñeta central derecha: si también aquellas hubieran sido oscuras, la viñeta habría recibido un peso excesivo tanto desde el punto de vista narrativo (puesto que se trata de un hecho relativamente marginal, que no debe subrayarse demasiado) como desde el gráfico (porque entonces el efecto general de la lámina habría resultado aún más oscuro).

Los ejemplos más interesantes se encuentran en la lámina

de Frank Miller de la lámina XII. Un ruido muy clásico es el de la tercera viñeta, alto y claro sobre el fondo oscuro, para aclarar una zona de la página bastante oscura.

La necesidad de dar a un ruido una dimensión de verdad espectacularmente enorme ha llevado luego a Miller a la representación de la primera viñeta. En este caso la viñeta *es* el ruido; todo lo que allí sucede *forma parte* de ese monumental «SKRAKK». Las letras que conforman el ruido se leen a duras penas, pero poco importa, porque el impacto gráfico-narrativo sigue siendo muy fuerte.

5.3.2 Los globos y didascalias

Habíamos visto cómo Jacobs (figura 5.4) hace el estilo de los espacios-texto homogéneo con el de la historia: formas rectangulares elegantemente anguladas a los lados, calibradas en su disposición sobre la página de manera que no estorben demasiado en ninguna zona, pero que tampoco dejen libre ninguna.

En la lámina de Schuiten de la figura 5.7, por el contrario, la palabra está completamente ausente; y buena parte de la producción innovadora francesa de los años sesenta-setenta tiene una relación compleja con la palabra, a veces excluyéndola del todo, otras integrándola también gráficamente en su turbulenta estructuración de la página; es un hecho que podemos observar en la lámina de Devil (figura 5.6).

Mucho más drástica, en cambio, es la solución de los dibujantes de los superhéroes norteamericanos de los últimos veinte años. Asistimos en esos cómics a una inundación de *globos*, correspondientes a agobiantes monólogos de los personajes, que deben decirlo todo de sus pensamientos, intenciones y motivaciones. Las láminas de este tipo de cómic, como bien podemos observar en los dos ejemplos de Colan (figura 5.2 y 5.8) y algo menos en el de Miller (lámina XII), son rebosantes de globos y didascalias. Los espacios-texto redondeados o rectangulares *invaden* literalmente la escena, convirtiéndose a menudo en los objetos más significativos. Nos damos buena cuenta de ello si comparamos cualquiera de estas imágenes (Miller aparte, pero sólo en *esta* lámina) con cualquiera otra de las aquí

presentadas. Battaglia y Pazienza, que son, en nuestros ejemplos, los que hacen mayor uso de texto, *integran* gráficamente, a través del tipo de letra, sus espacios-tiempo con las imágenes. En Colan y en Sienkiewicz los espacios-tiempo son, al contrario, *invasores, determinantes*. Se trata de un modo de expresar la idea de que no hay acción que lo sea si no está sancionada por la reflexión o por el diálogo; que no basta con mostrar las cosas, es preciso describirlas; y la descripción cuenta más. En tal sentido, los cómics norteamericanos de este tipo son de gran *teatralidad*: volveremos a hablar de ello en el apartado 8.2, en el capítulo sobre el teatro.

5.3.3 La rotulación

Un aspecto importante, y poco considerado, de la comunicación y de la gráfica del cómic se refiere al *tipo de letra*. El *rotulado* es la operación de escritura material de los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias. Por extensión, el término es usado también para definir el *estilo* con el que ha sido realizada esta escritura.

Como cualquier otro componente del cómic, el rotulado es generalmente realizado a mano. Pero algunos autores, y sobre todo algunas revistas, por su línea editorial, imponen un *rotulado impreso* a todos los cómics publicados por ellos. Cuando es un autor el que elige el *tipo de letra*, la elección se debe en general a problemas de coherencia gráfica: el mejor ejemplo está representado por la tira de *Barnaby* de Crockett Johnson de la figura 3.15. En ese caso, la misma extrema limpieza del trazo que delinea las figuras en las imágenes recuerda la limpieza de los caracteres de imprenta, y éstos se insertan bien en este contexto.

La cuestión es diferente cuando el editor impone la propia elección de *rotulado* en los cómics que publica, independientemente de la efectuada por el autor. En la figura 5.11 hemos facilitado tres ediciones distintas del mismo par de viñetas de Alberto Breccia, una con rotulado de imprenta, y otras dos con *rotulado* y forma de las viñetas diferenciados. Ignoro cuál de estas dos últimas se acerca más al original argentino; supongo que es el par (*c*), porque pertenece a una edición más cuidada





a





b





c

FIG. 5.11. Alberto Breccia, *Mort Cinder: Los ojos de plomo* (1962)

y mejor impresa que las otras, pero no me asombraría descubrir que tampoco ésta ha sido fiel al original. El conjunto, de todos modos, dice mucho sobre la competencia y sobre la atención de los que cuidan las ediciones y de los editores italianos.

Se puede discutir sobre la mayor adecuación de la versión (*b*) o de la (*c*), en cuanto a la forma de los *globos* y al *tipo de letra*, pero es bastante evidente que en la (*a*) algo no funciona. Estos caracteres de imprenta *son chocantes*, como un color chillón y equivocado sobre colores tenues salta demasiado a la vista, se impone con demasiada fuerza dejando en un segundo plano la imagen. Compárese este *rotulado* duro y pesado con el de Jacobs (figura 5.4), perfectamente adecuado al estilo del dibujo; o con el espléndido ejemplo de *rotulado* de la lámina de Battaglia (figura 5.9), que incluso individualizado podría ser tomado como una pequeña obra maestra de delicadeza gráfica.

Del *rotulado* de Battaglia es interesante notar cómo se trata de reproducir en su interior el ritmo geográfico general de la lámina: el modo de dibujar los caracteres normales posee ya la misma ligera «geometricidad» de uso de la plumilla que caracteriza el trazo que dibuja las figuras. Y además el ritmo de las mayúsculas, ora en negro lleno, ora vacías, crean pequeñas islas de deformidad no ajenas a las producidas, a nivel de la página, por el modo en que Battaglia ha subrayado gráficamente de manera diferente las distintas imágenes.

Otro ejemplo de *rotulado* perfectamente adecuado es el de la lámina de Pazienza (figura 5.10). Como Battaglia, Pazienza proyecta sus láminas globalmente, no como imágenes en las que deba dejarse espacio para las palabras, sino como una integración total de los dos componentes. Encontramos también aquí una coincidencia entre el signo gráfico del *tipo de letra* y el de las figuras. Poned un *rotulado* de imprenta en esta lámina y la habréis destrozado.

Un uso interesante del *rotulado* se encuentra en algunos jóvenes norteamericanos. En Bill Sienkiewicz (lámina XI) el parloteo invasor de los personajes se convierte en un polifónico paralelismo de voces: monólogos interiores que avanzan en paralelo, a menudo sin interferir a través de la comunicación, pero que van creando un efecto general de *ambiente* para el lector que los lee simultáneamente. El *rotulado* es aquí utilizado como elemento distintivo de los diversos personajes: en el ejemplo de la lámina XI hay tres de estos monólogos interiores que corren de manera simultánea, el de una mujer, el de un niño y el de una especie de robot; y hay también un *globo* de diálogo propiamente dicho, reconocible por la forma redondeada, en vez de rectangular. En vista de la dificultad de lectura visual de gran parte de las imágenes de Sienkiewicz, la atención del lector se concentra en gran medida en los textos, respecto de los cuales la imagen viene a tener una función mucho más constructivamente gráfica y más emotiva que narrativa. Un modo particular de concebir el cómic, pero un resultado bastante natural de la propensión a la locuacidad de los cómics norteamericanos.

5.4 La evolución gráfica de «Flash Gordon»

A modo de ejemplo, es interesante echar al menos una mirada rápida a la evolución gráfica del *Flash Gordon* dibujado por Alex Raymond entre 1934 y 1944. Se trata de láminas de dimensión horizontal, destinadas a ocupar la mitad de la página de un periódico, en el suplemento dominical.

Raymond comienza con un esquema de cuatro tiras, tres viñetas por tira, muy regular, en enero de 1934 (figura 5.12a). Como ya se hacía notar en el apartado 1.1.4, la dimensión reducida de las viñetas en un esquema de este tipo le impide grandes virtuosismos gráficos. Además, su desarrollo sobre todo horizontal (más que eventuales viñetas dobles son más *anchas* que las otras, y no más altas) lo obliga a construir escenas generalmente con varios personajes, de plano medio o general. Es imposible o casi representar una figura humana sola, a menos que sea recostada, como en la séptima viñeta.

Ya en el otoño de aquel mismo año Raymond pasa, sin embargo, de un esquema de cuatro a un esquema de tres tiras, mucho más libre que el anterior, adecuado para reducir de tres a dos el número de viñetas por tira, si es necesario, y para extender las viñetas en sentido vertical (figura 5.12b). La ocasión para llevar a cabo esta mutación es el episodio de la ciudad de los hombres-halcón, que con sus grandes espacios aéreos y con sus frecuentes encuadres y angulaciones oblicuas necesitaba es-

pacios viñetísticos más altos. Las viñetas siguen siendo de preferente desarrollo horizontal, pero menos acentuado que antes, permitiendo ocasionalmente algún medio cuerpo aislado.

Este tipo de planteamiento gráfico prosigue con pequeñas variaciones hasta el otoño de 1935 cuando, con el episodio de la guerra del rey Gordon contra Ming, el esquema gráfico cambia nuevamente (figura 5.12c). El nuevo esquema prevé una tira superior más delgada, generalmente dividida en dos viñetas (raras veces tres o una sola), y una tira inferior de doble altura, dividida en tres partes, una de la cuales, en general la central, es aún dividida en dos viñetas en sentido horizontal. Haciendo esto Raymond tiene por fin a su disposición unas viñetas de dimensión vertical en las que introducir sus épicos grupos de figuras enteras, como en la tercera viñeta del ejemplo.

Se trata, sin embargo, de una fase transitoria. Ya en febrero de 1936 empezamos a encontrar los primeros ejemplos de otro esquema: dos tiras de tres viñetas de la misma anchura pero de altura variable (figura 5.12d). Se empieza a imponer la viñeta de desarrollo vertical, que privilegia las figuras humanas respecto de los fondos. En el otoño de 1936 desaparecerán las diferencias en altura vertical y el esquema se ordenará en los años sucesivos en dos tiras de tres viñetas cada una, todas de la misma dimensión, salvo raras duplicaciones, tanto en sentido horizontal como vertical: un esquema que, entre otras cosas, se prestaba bien para eventuales correcciones de compaginación de las láminas en sentido vertical.

A partir de la primavera de 1938 (figura 5.12e) ocurre otro hecho interesante en el planteamiento gráfico de *Flash Gordon*: la desaparición de los *globos*. Como ya veíamos en el apartado 1.1.4, el trazo de este cómic se ha hecho con los años cada vez más clásico y monumental, cada vez más alejado del trazo típico del cómic. Siguiendo esta tendencia, en cierto momento Raymond empieza a sentir los *globos* como presencias embarazosas y molestas, en poca sintonía con el tono épico y clásico de sus imágenes. Comienza reduciendo el *globo* a un pequeño trazo que remite las palabras al personaje y llega (figura 5.12f) a construir sus imágenes como simples yuxtaposiciones de texto y narración verbal, siempre bien separadas.

A partir de 1942, el esquema de página, ordenado ya desde hace muchos años, sufre una pequeña variación (figura 5.12g).



FIG. 5.12 a-b. Alex Raymond, *Flash Gordon*





FIG. 5.12 c-d. Alex Raymond, *Flash Gordon*



FIG. 5.12 e-f. Alex Raymond, *Flash Gordon*

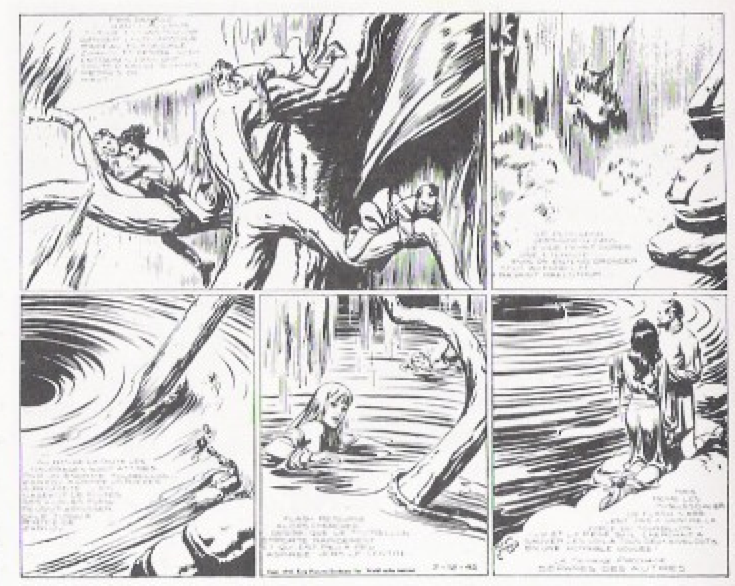


FIG. 5.12 g. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1934-1942)

La primera viñeta, o a veces la última, tiene una dimensión del doble de las otras, más a menudo en sentido horizontal. De este modo el autor puede abrir (o a veces cerrar) la lámina semanal con un evento al que se da más espacio gráfico y por tanto más importancia, escenas más dinámicas o más colectivas. Es el momento cumbre en torno al cual los otros momentos forman un círculo.

5.5 La gráfica de Will Eisner

Un gran inventor de soluciones gráficas, a partir de los años cuarenta, ha sido Will Eisner, autor de *The Spirit*. *The Spirit* aparecía en historietas semanales con extensión de algunas páginas, en blanco y negro. Sobre la importancia del *negro* de Eisner hemos hecho ya algún comentario anteriormente. Ahora quisiéramos tomar en consideración algunos aspectos más particularmente ligados al planteamiento gráfico global.

La lámina de la figura 5.13 es un ejemplo genial de juego

FIG. 5.13. Will Eisner, *The Spirit* (1947)

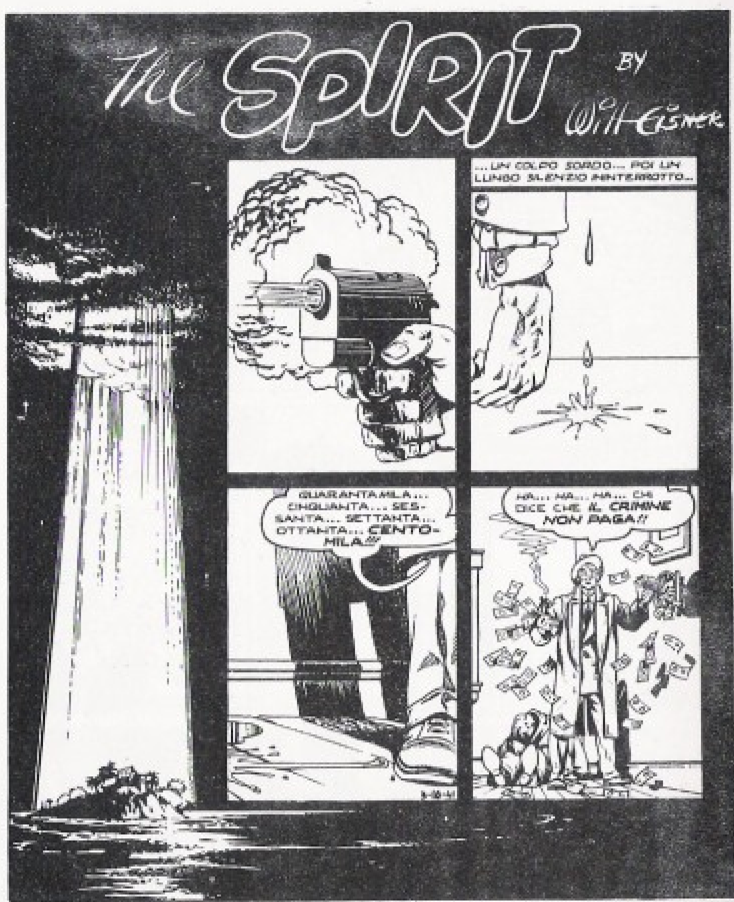


Fig. 5.14. Will Eisner, *The Spirit* (1941)

con las reglas de cómic a través de la utilización de sus características de planteamiento gráfico. Allí está representada la sección vertical de toda una casa, con su techo y su sótano; y es la casa misma la que crea la *jaula gráfica* de las viñetas. La sección de los muros se convierte en la línea blanca que separa las viñetas; de modo que cada una de las estancias que se ven se lee como si se tratara de una viñeta. La misma composición gráfica en su conjunto invita a leer cada escena por un



Fig. 5.15. Will Eisner, *The Spirit* (1950)

lado como simultánea (en cuanto forma parte de la gran única imagen) y por el otro como secuencia narrativa, ya que cada una parece introducida en una «viñeta». Tanto más cuando el evento esperado, del que todos hablan, sucede en la última estancia-viñeta, la inferior derecha al final de la página. En realidad, Eisner ha hecho aún más, porque la misma imagen global, prosiguiendo con la secuencia, contiene el indicio para la solución del misterio, indicio que será revelado sólo algunas pági-

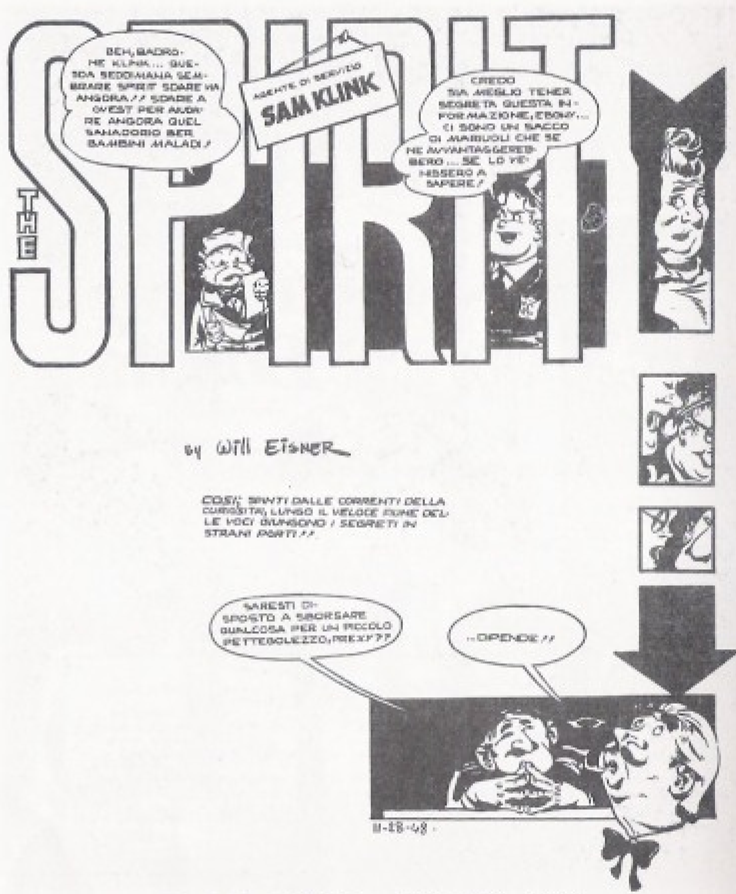


FIG. 5.16. Will Eisner, *The Spirit* (1948)

nas más adelante, pero que un lector advertido podría descubrir desde ahora.

Eisner, en suma, juega continuamente con la gráfica, para crear un cómic donde aventura, espectáculo y humor están estrechamente unidos. Cada historia suya es rica en invenciones gráficas particulares, que la hacen diferente de las otras: exponentes de compaginación, juegos con las relaciones entre las viñetas…

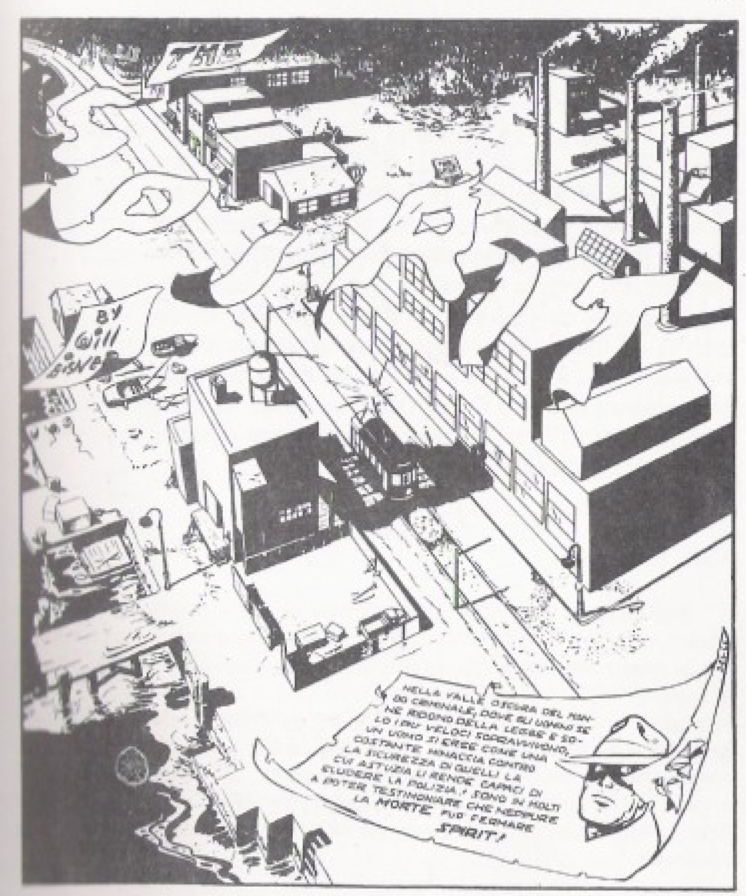


FIG. 5.17. Will Eisner, *The Spirit* (1948?)

Una galería de verdaderas obras maestras está representada por las páginas de apertura de sus historias, de las que ofrecemos aquí algunos ejemplos (figuras 5.14-17). El tono narrativo es como el de los *prólogos* de las películas policíacas, escenas de un fuerte impacto montadas *antes* que los títulos de cabecera.

En la figura 5.14 se anticipa el juego, muy usado luego por los franceses en los años sesenta-setenta, de las viñetas apoyadas sobre un fondo significativo: aquí la luz que rasga la oscuridad iluminando la isla donde está sucediendo el hecho delictivo

crea el ambiente, el tono para todo lo que sigue, esas cuatro viñetas *montadas* precisamente como en un prólogo cinematográfico.

En la figura 5.15 vemos la parodia de un anuncio cinematográfico, del cual el título propiamente dicho emerge por un desgarro en el papel. En la figura 5.16 la inscripción del título se convierte en los barrotes del puesto de policía en el que tienen su origen los acontecimientos; donde alguien comenta en voz alta una noticia reservada, que llega a oídos de una portera algo distante, en otra viñeta, desde luego, pero siempre allí al lado. Y la flecha que comienza en aquella viñeta conduce, siseo tras siseo, a la viñeta del fondo, de la que parte la historia propiamente dicha. ¿Y qué decir luego de la vertiginosa vista de la figura 5.17, en la cual las letras que componen el título descienden como en alas del aire?

Nota bibliográfica

Indicaciones generales sobre el tema se encuentran en un clásico como Gombrich [1984], *y los comercios abastecen numerosos manuales de planteamiento gráfico (pero atención a aquellos en que, como* Magnus [1989], *la expresión «grafista»*[8] *indica al dibujante). Al planteamiento gráfico de la lámina del cómic se dedican muchas páginas de* Fresnault-Deruelle [1990], *y* Gasca & Gubern [1988] *proporciona, como siempre, muchos ejemplos interesantes. La literatura sobre el argumento es escasa, y ausente la que, respecto a temas más específicos como rotulación y formatos de ruido, no pasa de algunas pocas alusiones.*

8. «Gráfico», en italiano. *(N. del T.)*

Segunda parte

Lenguajes de temporalidad

6. Música y poesía

La polifonía y la repetición modulada

De todos los lenguajes a los que nos vamos aproximando en este *recorrido* sobre los parentescos lingüísticos del cómic, la música y la poesía son los más alejados y los más singulares. Sin embargo, existen parentescos entre éste y aquéllos. Y no se entiende aquí «poesía» en el sentido metafórico por el que algo es *poético*, como un ocaso o una noche estrellada; si hablamos de correspondencias entre el lenguaje del cómic y el de la poesía, estamos hablando precisamente de poesía.

También en este caso, los aspectos de los que hablaremos no son comunes solamente a cómic y música, o a cómic y poesía; relacionan, en cambio, muchos otros lenguajes, sustancialmente aquellos a los que hemos denominado *lenguajes de temporalidad*. Pero en la música y en la poesía encuentran probablemente su forma más elemental, más palpable, más fácilmente perceptible.

Se trata, fundamentalmente, de aspectos de *armonía* y de *ritmo*. De nuevo, ni *armonía* ni *ritmo* deben entenderse en sentido metafórico; por el contrario, es precisamente el sentido *técnico* el que nos interesa aquí. La *armonía* es la ciencia de concatenar sonidos alternativos sin producir disonancias, o sabiendo hacer buen uso de las disonancias que se producen. El de *ritmo* es un concepto general que encontramos a todos los ni-

veles, cada vez que asistimos a la recurrencia de elementos iguales o similares.

Lo que pretendemos hacer en este capítulo es, de todos modos, mucho menos de cuanto estas «generalidades» podrían hacer pensar. Remitiremos ritmos y armonías narrativas a los capítulos (en particular el 10) en los que serán analizados en detalle —haciendo, por tanto, referencia a lenguajes más próximos al del cómic— y nos concentraremos aquí en aspectos muy determinados, algunos fenómenos marginales del mundo de los cómics. Son posibilidades del lenguaje del cómic utilizadas sólo ocasionalmente, y que recuerdan de cerca ciertos aspectos de armonía y ritmo característicos de la música y de la poesía.

6.1 Polifonías y armonías: interacciones de secuencias

La gran invención del medioevo musical ha sido la *polifonía*. Antes de esa época, los instrumentos y las voces sonaban al *unísono*, siguiendo una misma línea musical, pulsando las mismas notas. Con la polifonía, en cambio, conquistada lentamente a lo largo de siglos, se advierte que diversas líneas musicales, diversas *voces*, podían ser reproducidas al unísono produciendo un efecto agradable. El oído del oyente las seguía a su vez distinguiéndolas y confundiéndolas parcialmente. Y la *armonía* era naturalmente el sentido de lo necesario para aproximar de la manera justa los sonidos que venían a superponerse.

Escuchar una *polifonía* comporta, pues, tanto la atención a las distintas líneas musicales, una a una, como la atención al efecto general que deriva de su interposición. Hay polifonías a dos voces, bastante sencillas, y polifonías a tres, cuatro, seis, ocho voces y aún más: naturalmente, cuanto más aumenten las voces, se refuerza tanto más el efecto general en detrimento de las distintas líneas musicales.

En la figura 6.1 tenemos una polifonía en cómic a dos voces: los textos de acompañamiento de las viñetas recitan las palabras de una poesía en veneciano, mientras las imágenes nos cuentan una escena de jinetes tártaros en medio de la nieve; y sólo en un segundo momento, al fondo de la página, se descubre que aquéllos eran los pensamientos del protagonista. Pero



FIG. 6.1. Hugo Pratt, *Corte Sconta llamada Arcana* (1975-1977)

el efecto ya está alcanzado y la (parcial) racionalización llega totalmente a posteriori.

¿Cómo leemos esta página? Las imágenes nos cuentan una historia, las palabras otra: seguimos ambas historias, pero lo que cuenta es el efecto de conjunto. La distancia que percibimos entre las dos historias crea un efecto de distancia incluso respecto de los hechos contados por las imágenes, como si estuvieran ofuscados, lejanos. Poco más adelante, al descubrir que se trata de los pensamientos del protagonista, los reinterpretaremos como ofuscados y lejanos *para él*.

En la figura 6.2 tenemos otro ejemplo aparentemente muy distinto. Aquí la historia contada por el texto y la expresada por las imágenes están, sin más, emparentadas, pero siguen siendo diferentes; y el efecto cómico es creado sustancialmente por la comparación entre las dos. Como en el caso precedente, también aquí hay *dos* líneas de relato: la voz del narrador, arriba, y los hechos tal y como habría sucedido, en la imagen.

Hemos elegido dos casos particularmente evidentes, pero cada vez que nos encontramos, en el cómic, frente a un texto de comentario que acompaña una imagen estamos en un caso de este tipo. El texto no dirá nunca exactamente las mismas cosas que la imagen, contará siempre algo al menos *ligeramente* diverso, en ciertos aspectos incompleto y en otros complementario. En muchas de las viñetas que aparecen en esta obra podemos darnos cuenta de ello.

Habitualmente, la distancia entre lo que el texto dice y lo que la imagen muestra es muy pequeña. Las dos «líneas musicales» son muy cercanas; los problemas de armonía son escasos, porque los diversos «instrumentos» tocan casi al unísono.

Los problemas de armonía se convierten, en cambio, en importantes cuando, como en nuestros dos ejemplos, las líneas se separan y las historias se alejan entre sí. La *armonía* de un texto narrativo toma el nombre de *coherencia*: el lector trata siempre de encontrar una *coherencia* en el texto que está leyendo. Si no lo consigue, deja de leer o no le dedica su atención.

La *ironía* en la imagen de Magnus y el *distanciamiento participativo* en la secuencia de Pratt representan el *nivel de coherencia* de cada uno de los dos ejemplos: la hipótesis que el lector debe hacer para recuperar la coherencia del texto. Podemos imaginar (o buscar) ejemplos en cómics de polifonías con

diversos niveles de coherencia. Podemos imaginar separar aún más las líneas narrativas: mientras sea posible encontrar un nivel de coherencia la historia se sostiene, aún hay *armonía*. Pero cuanto más difícil es reconstruir la coherencia, más agotadora es la operación para el lector y más debe ser motivado para proseguir su lectura. En reflexiones de este tipo está la clave para comprender qué hace que un texto resulte *difícil*.

Otro ejemplo interesante de polifonía, que dejamos al ejercicio del lector, está en la secuencia de Sienkiewicz de la lámina XI. ¡Pero es obligado aclarar que el genio de este autor pone a prueba, a menudo, la capacidad de interpretación de sus lectores!

6.2 La repetición modulada

Otro ejemplo interesante, que encontramos tanto en la música como en la poesía, es el de la *repetición*, eventualmente *modulada*. Una cierta secuencia de sonidos (o de palabras) se



FIG. 6.2. Magnus, *Curas termales* (1970)

repite, dos o más veces, seguida o a distancia, sin cambios o con ligeras variaciones.

En poesía, métrica y rima son fenómenos de este tipo: la métrica constriñe la composición poética a un esquema rítmico que recorre (casi) idéntico en cada verso, repitiéndose durante todo el pasaje con continuas pequeñas variaciones a tenor de las diversas palabras de cada verso. La rima recupera en un segundo momento algunas partículas sonoras en una posición particularmente significativa como es el fin del verso.

Un ejemplo de repetición modulada en los cómics es el de la figura 6.3. Se trata de la última página de *El corazón delator*, de Alberto Breccia, recogido del relato de Poe, un cómic basado totalmente en la repetición modulada de imágenes individuales o de breves secuencias.

Las tres tiras de esta página presentan, con la parcial excepción de la última, la misma secuencia de imágenes: el protagonista con la cabeza alta, los tres inspectores de policía, el protagonista con la cabeza gacha, el latido del corazón. La secuencia se inicia en la página anterior, compuesta por tres tiras de cuatro viñetas, como ésta, con la misma secuencia repetida de cada tira; y mientras la segunda y la tercera viñeta de cada tira son siempre iguales, el objeto de la primera y de la cuarta se hace cada vez más grande en cada una. Se trata, en suma, de un lento *crescendo*, en el interior del cual la repetición crea una atmósfera de tensión y de espera, mientras el aumento de emotividad viene dado por la ligera variación de las imágenes. En la última tira, en fin, la repentina ruptura del ritmo, con la imagen de la cuarta viñeta en tercer lugar, y el primerísimo plano de la cuarta viñeta, sanciona la esperada conclusión, como el imprevisto golpe de bombo con que concluye un crescendo musical.

Se trata, también aquí, de un caso particularmente evidente de un fenómeno bastante difundido. Muchísimas tiras humorísticas diarias, como los *Peanuts*, o tantas otras, están basadas en la repetición modulada. Los elementos en juego son pocos y continuamente repetidos; todo el efecto humorístico es creado por la continua repetición ligeramente modulada de las mismas situaciones. Tira tras tira, las cosas que suceden son siempre *casi* las mismas.

La identidad de una tira de cómic está construida en gran

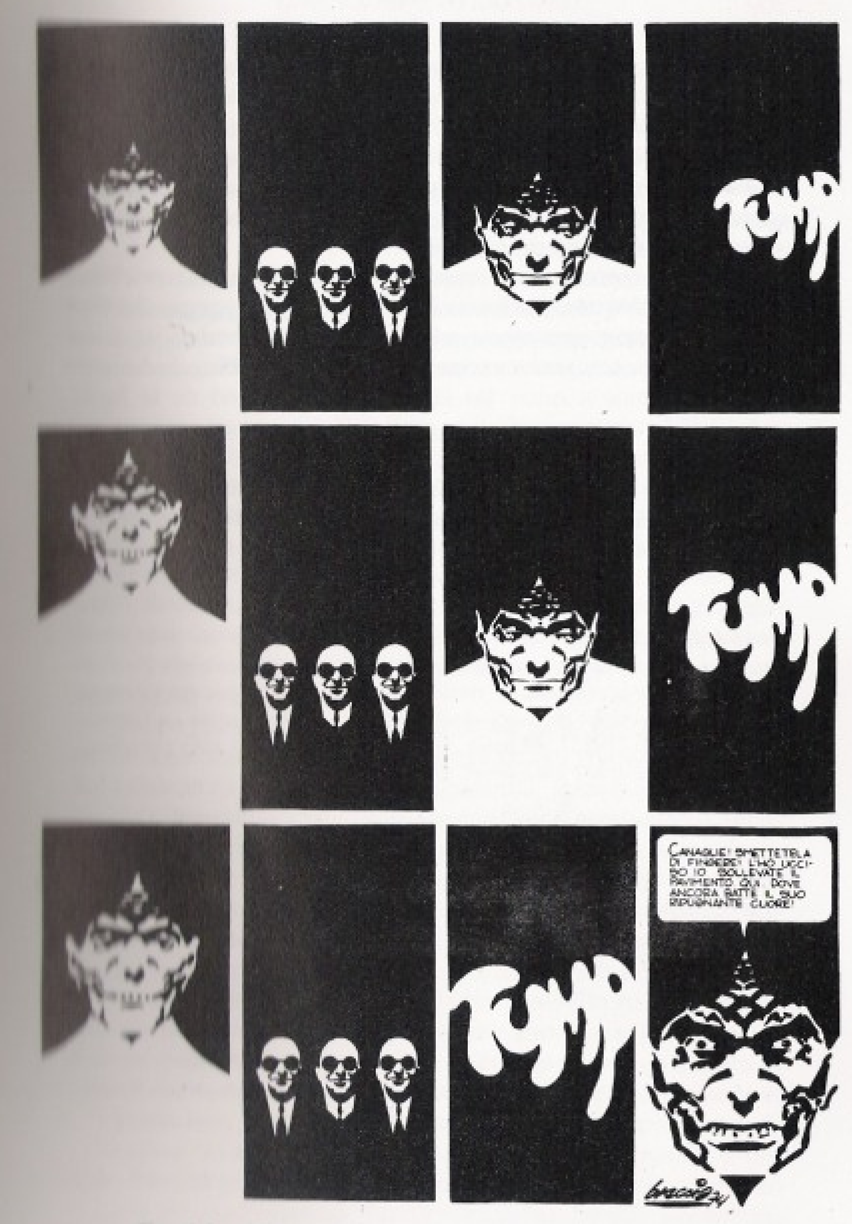


FIG. 6.3. Alberto Breccia, *El corazón delator* (1974)

parte precisamente sobre esta recurrencia de los mismos temas; mientras que su gracia deriva de la modulación, de la ligera variación que se efectúa cada vez. Repetición y modulación son, pues, sus elementos fundamentales. Para darse cuenta de ello basta leer algunas pocas tiras de cualquier serie: son necesarias centenares de ellas para entrar en el pequeño mundo de sus personajes y en el modo de contarlo.

Podemos encontrar el fenómeno de la repetición modulada un poco por doquier. Podemos encontrarlo en las tramas del cómic de aventuras, que repite infinitas variaciones sobre las mismas situaciones; y podemos encontrarlo en la gráfica de las páginas: volvamos a mirar las láminas de Raymond de la figura 5.12g: el esquema gráfico se repite idéntico o casi para ser rellenado con imágenes diversas, pero con un trazo que prosigue constante... La repetición modulada es, en suma, tan frecuente y fundamental en nuestra comunicación que podemos encontrarla casi por doquier.

Nota bibliográfica

Análisis de problemas de ritmo y armonía en el cómic (entre otros, también «El corazón delator» de A. Breccia) se encuentran en Cremonini & Frasnedi [1982]. *El tema de la interactividad ha sido introducido en el debate sobre los cómics por* Eco, U. [1964].

7. Narrativa

El relato

La idea generalmente más difundida del lenguaje del cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje «de las palabras» con un «lenguaje de las imágenes». Como hemos visto hasta ahora, las cosas no son tan sencillas: aun cuando se tratara de una «simple» yuxtaposición, el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de *sus correspondencias.*

Dicho esto, hay que desentrañar en lo específico cada uno de los aspectos particulares del lenguaje del cómic; y el uso de las palabras es naturalmente fundamental. Ir en busca de semejanzas o aproximaciones entre los estilos de narración en el cómic, y los estilos de narración en el medio idóneo —es decir, la literatura— tiene pleno sentido; a condición de tener bien presente la diferente función que pueden tener las mismas formas en contextos diferentes. (Un pastel es, por ejemplo, un pastel tanto durante una comida como durante una pelea, pero en el primer caso se lo puede considerar como alimento, ¡mientras que en el segundo también como un arma!) En literatura las formas literarias viven una vida autónoma, mientras que en el cómic son solamente el componente de un juego más amplio.

Hasta aquí, por *formas* hemos entendido siempre unas *micro*formas: modos de expresar, de contar, de intercalar, y demás. Pero el parentesco entre cómic y literatura existe también a nivel de *macro*formas, las denominadas *formas narrativas.* Este parentesco existe entre todos los lenguajes *narrativos*, na-

rrativos precisamente porque comparten estas formas. Independientemente del lenguaje en que estén contadas (trátese de literatura, de cine, de teatro, de cómic, o de cualquier otro marco) la mayor parte de las historias policíacas, por ejemplo, tienen más características en común entre sí que, pongamos por caso, con las fábulas de animales; y estas últimas, a su vez, tienen entre sí muchas más características en común.

Existen, en suma, unos *géneros* narrativos, y cada género está caracterizado por un cierto conjunto de formas del relato. La división por géneros es distinta e independiente de la división por lenguajes; y es preciso no confundir las dos cosas. Con el lenguaje del cómic se pueden contar historias relativas a muchos *géneros*; y el mismo *género* de historia puede ser contado en muchos lenguajes. Por otra parte, cada lenguaje se dirige a un conjunto de géneros privilegiados: como caso extremo podríamos citar el lenguaje de la fotonovela, a través del cual rara vez se cuentan historias que no sean sentimentales o pornográficas. Y muchos géneros tienen lenguajes privilegiados; si pensamos en el *western*, ¿no es más probable que nos venga a la mente una película que un libro?

En todo caso, un discurso particularizado sobre los géneros y las macroformas narrativas de los cómics requeriría la dedicación de una obra, y es un discurso que ha sido afrontado a menudo; es quizá el discurso más comúnmente afrontado a propósito del cómic, con resultados muy distintos.

Nosotros nos limitaremos a algunas breves y parcialísimas alusiones: algunas reflexiones sobre las diferencias de estructura narrativa entre historias breves e historias largas, historias continuas e historias fragmentadas en publicaciones periódicas.

7.1 Las narraciones y el uso de los términos

Hay muchos cómics que no tienen nunca textos de acompañamiento de las viñetas, o didascalias narrativas: casi todas las tiras cómicas pertenecen a esta categoría, y también se supeditan un cierto número de cómics no humorísticos. En muchos otros cómics las didascalias tienen una función extremadamente reducida; sirven para marcar saltos espaciales o temporales difíciles de representar sólo con imágenes, y suenan

más o menos así: «Simultáneamente, a poca distancia...», o «Más tarde...», «Algunos meses después...», y parecidos.

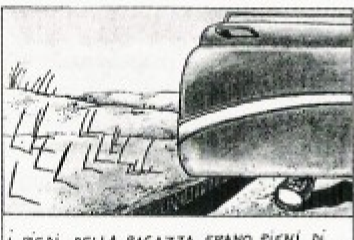
Pero hay también cómics en los cuales las didascalias tienen un papel narrativo fundamental, en los que constituyen verdaderamente una *voz* de aquella *polifonía* de la que se hablaba en el apartado 6.1. Sucede desde la narración continua de cualquier acontecimiento —como se observa en las láminas de *Flash Gordon* recogidas en esta obra, desde 1936 en adelante— a la narración en primera persona, con comentarios del protagonista.

El ejemplo de la figura 7.1 procede de una historieta policíaca de Muñoz y Sampayo; no es casual que recuerde el modo de contar de Raymond Chandler, la divagación un poco sardónica de su personaje Philip Marlowe, que cuenta el relato en primera persona. Muchos cómics policíacos de los últimos veinte años han asumido este modo de contar: para muchos lectores ese mismo modo de contar *hace* una historia policíaca, o mejor, hace *ese cierto tipo* de historia policíaca.

No demasiado lejos de lo que decimos, en la lámina de Pazienza de la figura 5.10, el tono es el del relato autobiográfico, o el de un diario. También el *rotulado* del texto remite a la es-



FIG. 7.1. José Muñoz/Carlos Sampayo, *Alack Sinner: Él, cuya bondad es infinita* (1975)



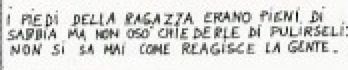




FIG. 7.2. Loustal/Paringaux, *Viajando en Buick* (1980)

critura a mano de un diario, pero el tono narrativo es demasiado fluido para serlo verdaderamente.

Si sabemos buscar, podemos encontrar en el cómic los ecos del estilo de muchos géneros literarios; formas que por el uso que han hecho de ellas ciertos géneros remiten a aquellos géneros. Modos de combinar las palabras y las frases que, independientemente de lo que nos dicen, reconocemos como pertenecientes al género *rosa*, a la *detective story*, a la *ciencia ficción* y demás. Como todo lenguaje en evolución rápida, el cómic se adueña de estos modos y los aprovecha con poder evocativo.

Pero el cómic no es literatura y los textos no viven una vida propia en su interior. Son solamente materiales de construcción para edificios que necesitan de muchos otros materiales. Tanto en el ejemplo de Muñoz como en el de Pazienza, la narración verbal no está sola; sin las imágenes que la preceden y que le siguen no contaría nada; y las imágenes a su vez tienen un tipo diferente de contenido emotivo, de manera que el efecto general procede sólo en parte del tono autobiográfico del texto.

Las largas narraciones que podemos encontrar en los cómics de los últimos decenios están, de todos modos, ligadas a la expresión de pensamientos y, por tanto, a relatos de carácter bastante intimista. Esto sucede también cuando, como en las viñetas de Loustal de la figura 7.2, no se utiliza la primera persona, y la narración asume un cierto aire de «objetividad» aun describiendo los pensamientos del protagonista. Rara vez el cómic de acción presenta textos largos: los textos son lentos de leer y disminuyen el ritmo narrativo. Los cómics de acción de los

años cuarenta y cincuenta que hacen un uso abundante de didascalias narrativas tienen, al leerlos ahora, un extraño sabor de ingenuidad y de escasa conciencia narrativa.

7.2 Estructuras macronarrativas

Una buena parte de los discursos que se hacen en general sobre los cómics se refiere a sus tramas, las historias que se cuentan en ellos. En este libro hemos decidido privilegiar, en cambio, los aspectos más particularmente visuales, considerados siempre —en el cómic sería incorrecto hacerlo de otra manera— en correspondencia con el relato. No hablaremos, pues, de las tramas *características* de los cómics, incluso porque las tramas *características* no existen: hay probablemente tramas características del western, y acaso también del western en cómics, del policíaco, y acaso también del policíaco en cómic; hay probablemente unas tramas comunes a cada autor, y quizá también de cada período y usanza historietística... Pero los cómics son un *lenguaje*, no un género, son un *ambiente* donde se producen discursos, y no son *un tipo* de discursos. En cuanto ambiente lingüístico, probablemente cierto tipo de tramas, de historietas, pueden ser más favorecidas y probables que otras, pero no nos ocuparemos de ello aquí. El discurso sería extremadamente difícil y complejo.

Me gustaría llamar la atención más sencillamente sobre las diferencias entre las formas narrativas que derivan de las diversas formas editoriales del cómic: la tira diaria, la lámina semanal, la combinación de las dos, el álbum de historietas que contiene una o más historietas completas, el libro propiamente dicho, la publicación por entregas de las revistas especializadas. No citaré ejemplos; se trata de problemas que deberían ejemplificarse con muchas tiras o muchas páginas de un mismo cómic. Me limitaré a aludir a la cuestión.

La tira cómica autoconclusiva vive de su vida de cada jornada. Cada día renace completamente nueva, sin ninguna memoria, más que vagamente temática, de su hermana del día anterior.

Pero ya desde los primeros años de su historia la tira cómi-

ca se presenta sólo como *parcialmente* autoconclusiva: en otras palabras, cada tira contenía una frase ingeniosa, y podía (casi siempre) ser leída ignorando lo que hubiera sucedido en los días precedentes, pero en realidad de un día para otro los eventos se desarrollaban imperceptiblemente, de modo que el lector habitual era privilegiado respecto del ocasional: conociendo los precedentes tenía mayor motivo para apreciar los contenidos de la tira del día. Muy a menudo estas series de tiras concatenadas jugaban, una vez planteado el tema, con las inmensas variaciones del mismo: no había una narración propiamente dicha que continuara de un día para otro. Había una situación similar, pero un tanto diferente, para cada nueva tira.

Poco a poco, la situación fue evolucionando hacia una verdadera narración continua de un día para otro; pero en el cómic de humor permaneció esta doble estructura que imponía una especie de acento, en general humorístico, al final de cada tira, de modo que el lector, además de la satisfacción general de seguir una trama cautivadora, recibía también una pequeña satisfacción cotidiana. Verdaderas obras maestras de este género son las tiras de *Mickey Mouse* de Floyd Gottfredson, dibujante del equipo Disney.

El cómic de acción era más libre desde este punto de vista, al no tener la obligación de la frase ingeniosa-o-casi al final de la tira; pero bien mirado también las tiras del cómic de acción están siempre caracterizadas por un aumento de tensión narrativa al final de la tira, lugar privilegiado del evento que está-a-punto-de-ocurrir, y que ocurrirá sólo al día siguiente.

Una historieta análoga se podría apuntar de las láminas dominicales. *Little Nemo* de Winsor McCay contaba cada semana un sueño distinto de su pequeño protagonista, pero los sueños estaban todos conectados de una semana a la otra. Con el posterior nacimiento del cómic de aventuras y policíaco, la situación siguió de manera análoga a la de la tira: el final de la lámina era el lugar privilegiado para preparar los eventos cruciales de la semana siguiente.

Un caso particular y bien interesante viene de la mano de aquellos cómics de acción en las historietas continuas de las tiras diarias en la lámina semanal. No es el caso de *Flash Gordon*, por ejemplo, en que la historieta de las tiras diarias era autónoma y diferente (e incluso dibujada por otro) respecto de la del domingo; pero es el caso de *Terry y los piratas*, de Milton Caniff.

Caniff tenía el problema de hacer su historieta legible y agradable a tres tipos de lectores: los que compraban el diario sólo los días festivos, los que compraban sólo la edición dominical y los que lo compraban siempre. Los primeros dos tipos de lectores comprendían la historieta incluso a través de los saltos diarios; los del tercer tipo debían encontrar interesantes incluso las repeticiones necesarias para permitir la comprensión de las otras. El problema era resuelto —con gran habilidad, es preciso decirlo— de diversas maneras, la más eficaz de las cuales era representar varias veces la misma acción, pero contada desde el punto de vista de diferentes personajes. De este modo una narración centrada en la diversidad de puntos de vista narrativos era resultado de una exigencia técnica.

En todo caso, las historietas por entregas, fueran diarias o semanales, tenían siempre una larga extensión en el tiempo. Es más, a menudo no había una verdadera solución de continuidad entre un episodio y otro; el relato proseguía como una interminable saga, donde continuaban ocurriendo y resolviéndose situaciones mientras se iban abriendo otras. El habitual *Flash Gordon* es buen ejemplo de ello.

Con el nacimiento del *álbum de historietas* entran en escena las historietas breves y otro tipo de necesidades narrativas. La historieta larga en entregas breves, como habían sido todas hasta aquel momento, vive de tensión más que de acción; debe hacer esperar al lector, provocar *suspense*, obligarlo a comprar el diario al día siguiente o el próximo domingo para saber qué sucederá. En las historietas del *álbum*, en cambio, desde el primer momento la acción se hace fundamental, y con ella, en poco tiempo, la espectacularidad. Entre los personajes típicos de los *álbumes de historietas* están los *superhéroes*; sus relatos son habitualmente de gran movimiento, y de suma excitación. Inevitablemente, entonces, las tramas se vuelven más banales, las situaciones previsibles: lo que cuenta ya no es la tensión determinada por el enredo narrativo, sino solamente el espectáculo que ese enredo está en condiciones de poner en escena.

Entre la publicación por entregas en una revista especializada y la publicación en volumen no se puede encontrar una

gran diferencia de formas narrativas. Las revistas especializadas son una creación de la posguerra —en Italia, desde 1965, con *Linus*— y el material producido expresamente para ellas tiene siempre o casi como segunda finalidad la de la publicación en volumen. De este modo, aquellos ligámenes narrativos que constreñían al cómic en las formas editoriales anteriores ya no existen: la trama del cómic es libre como no lo había sido nunca. ¿Pero se trata de verdad de una ventaja?

En ciertos aspectos seguramente lo es, porque hay historietas en cómic que no habrían podido ser constreñidas nunca a la fórmula obligada de la publicación en los diarios. Pero, por otra parte, no siempre la mayor libertad de las obligaciones formales significa una mayor libertad absoluta. Parece que fue el músico Igor Stravinsky quien afirmó que nunca se sentía tan libre al componer una pieza como cuando su representante le especificaba con todo detalle cómo la quería. Y no parece que la creatividad de Caniff, de Gould, de Foster o de McCay se haya visto muy sofocada por sus ligámenes.

Pero por más ligámenes que hubiere, las posibilidades de variación siguen siendo infinitas. Son bastante más peligrosos los ligámenes *tácitos*, no expresados, las convenciones narrativas de un período a las cuales uno se adhiere sin darse cuenta, porque parece que no haya otra posibilidad. La diferencia entre un buen autor y el que no lo es está en la capacidad de liberarse de estos últimos, que no de aquellos otros; es decir, en la capacidad de inventar historias que no fueren las que contara cualquiera. Es cierto que, a veces, para liberarse de estos ligámenes es preciso romper también un poco aquéllos...

Nota bibliográfica

A la narración en cómic se han dedicado diversos libros, pero casi todos en francés. Entre éstos ha sido traducido al italiano Fresnault-Deruelle [1977], *dedicado al análisis de las historias de Hergé y Jacobs. Muchas páginas de* Cremonini & Frasnedi [1982] *profundizan este argumento, con una atención particular a la relación entre el contar en cómic y el contar en prosa. Sobre el guión del cómic se puede ver* Frezza [1987]; *y en* Fornaroli [1988] *se encuentra, entre otras cosas, un informe sobre las técnicas de periodización diario-dominicales utilizadas por Milton Caniff.*

Tercera parte

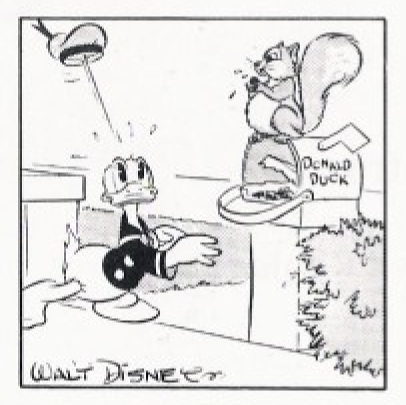
Lenguajes de imagen y temporalidad

8. Teatro

La gestualidad y la palabra

Una característica de la interpretación teatral, que la hace diferente de la cinematográfica, es la mucho más desarrollada preceptualización —o, si queremos, estereotipización— de los modos de expresión gestual. Mientras el cine tiende habitualmente a una interpretación mimética de lo que consideramos el modo cotidiano de actuar entre nosotros, comportándonos y hablando, la interpretación teatral es, en general, mucho más distante y menos preocupada por ese mimetismo; sigue reglas propias, convenciones internas al género, modos de expresión de las situaciones, de los sentimientos y de las emociones que son totalmente suyos.

Pensemos por un instante en las máscaras del teatro antiguo, cada una de las cuales representaba un carácter, un *tipo* de personaje; pensemos en los largos monólogos del teatro clásico antiguo y moderno; y pensemos en la interpretación distanciada del teatro contemporáneo: se trata siempre de reglas de expresión bastante precisas, válidas solamente en el interior de ese contexto preciso. Pensemos en un actor cinematográfico que se comporta en la vida como si estuviera actuando en un plató: ciertamente, se notaría una diferencia, pero si fuera un actor verdaderamente bueno sería difícil distinguir el comportamiento *representado* del *espontáneo*. Pensemos ahora en eso mismo representado por un actor teatral; no hay duda de que esa persona nos parecería histriónica, encontraríamos absurdo, antinatural y falso, su modo de hablar.y de comportarse, y sin duda











FIGS. 8.1-5. Al Taliaferro, *Donald Duck* (1941)











FIGS. 8.6-10. Floyd Gottfredson, *Mickey y el leñador* (1941)

tural y falso, su modo de hablar y de comportarse, y sin duda diríamos que «parece que estuviera actuando».

El punto al que queremos llegar es que el lenguaje del teatro prevé una serie de modelos para expresar determinadas maneras, alzando la voz así o asá y gesticulando así y asá; el enamoramiento de un modo y de otro, y demás. Un actor es mejor que otro no porque interprete de manera más parecida a la realidad, sino probablemente porque esté en condiciones de modular sobre la gama de las expresiones estándar una serie de matices que logren caracterizar esas expresiones de manera más precisa. Por más preciso que sea un estereotipo, las posibilidades de modulación inherentes son aún infinitas.

Por lo que se refiere al cómic, existe una caracterización estrechamente análoga a esta *preceptualización* de las expresiones teatrales. Como pasa en el teatro, también en el cómic, o mejor dicho en muchos cómics, especialmente los de humor, las expresiones y las situaciones están en gran parte preceptualizadas, estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles. Así, existen algunas variantes de expresiones para la *rabia*, para el *estupor*, para la *alegría*; existen situaciones modélicas de *miedo*, de *lucha*, de *idilio amoroso*... y se podría continuar ampliamente.

Como decíamos, es sobre todo el cómic de humor el que ha acentuado más esta preceptualización; y en segunda medida el cómic de aventuras, que hace un cierto uso de la caricatura; pero el cómic de tendencia realista ha intentado, dentro de lo posible, evitarla: la referencia de este último tipo de cómic debe buscarse, no por casualidad, en el cine.

Pero hay al menos un tipo de cómic de tendencia realista en el que la impronta del teatro, a pesar de todo, ha permanecido fiel. Me refiero a los cómics del superhéroe norteamericano, cuya tendencia a los largos monólogos y a la amplia presencia de los diálogos mantiene una fuerte correspondencia con la clásica necesidad histriónica de expresar con la palabra aquello que la acción no puede demostrar.

8.1 Expresiones emotivas y gesticulaciones

Las figuras 8.1-10 muestran una serie de expresiones y situaciones características de los cómics de Disney no muy dis-

tintas de las que podamos encontrar en otros cómics humorísticos. Se pasa de la sorpresa (con el característico salto del sombrero) a la ira, a la fatiga, al estupor (los tres caracterizados por las gotitas, pero dispuestas de manera diferente), a la idea repentina. Las figuras 8.6-8 nos muestran tres expresiones diferentes de alegría malévola, mientras la figura 8.9 nos muestra al mismo malvado Pata de Palo sorprendido por un imprevisto. También los *malos* tienen una serie de tipologías estándar: cualquier lector de cómics reconocería a los *malos* en dos personajes de la figura 8.10, incluso sin conocer el resto de la historia.

Continuar con los ejemplos sería superfluo: cualquier cómic humorístico está lleno de ellos. Es mejor preguntarse más bien cuál es la razón de esta preceptualización, y si se trata de la misma tanto para el teatro como para el cómic.

Hablando de la caricatura, en el capítulo 2, hemos subrayado el aspecto de *intensificación comunicativa* que comporta: la caricatura acentúa los caracteres fundamentales de un rostro, de un cuerpo, de una situación, poniéndolos en evidencia en detrimento de otros, y haciendo en consecuencia más sencilla la operación del lector/espectador. Este último tiene menos *trabajo visual* que cumplir: los aspectos importantes de una imagen no deben buscarse, ya están expuestos, *caricaturizados*, puestos en evidencia.

Algo que no habíamos dicho es que esta operación de caricatura es también una operación de *selección cualitativa*. La facilidad de reconocimiento aumenta aún más si la representación de los caracteres que son caricaturizados se extrae de un conjunto limitado, y reconocido por el lector, de modos alternativos de representar esos caracteres. El lector puede saber que la posición de los ángulos de la boca de un personaje expresen alegría o tristeza u otros sentimientos, según se prolonguen hacia arriba, hacia abajo o en otros ángulos. Naturalmente, si el conjunto de los modos alternativos de representación es muy reducido la operación de reconocimiento será extremadamente facilitada, pero las posibilidades expresivas de la imagen serán, por el contrario, limitadas; y al revés, si el conjunto es muy amplio, las posibilidades expresivas serán muchas, pero no habrá ninguna ventaja para la comprensión del lector, y por tanto una

razón menos para hacer uso de ese exponente. Por eso el conjunto de alternativas de representación del que hace uso cualquier tipo de caricatura es limitado pero no demasiado, y la expresividad juega más con las *variaciones sobre el tema* que con una efectiva gran variación.

Por ejemplo, en las viñetas 8.6, 8.7 y 8.8, el rostro de Pata de Palo expresa una alegría malévola (y así encontramos una serie de constantes representativas: ojos muy abiertos hacia arriba, pero con la base particularmente alzada, boca que expresa una amplia sonrisa muy estirada sólo con los ángulos alzados, cabeza más o menos encajada entre los hombros, más que en situaciones normales), pero en cada uno de los casos hay connotaciones diferentes: una especie de apetito en el primero, astucia en el segundo, hilaridad en el tercero. Tenemos un *tema* característico y reconocible, la *alegría malévola*, y la característica representación; y tres *variaciones* que acentúan un aspecto u otro del mismo tema.

La habilidad del dibujante está en saber *variar* sin salirse del tema: si se varía demasiado, ya no se reconoce la alegría malévola; si se varía demasiado poco, el cómic se hace monótono.

En el teatro la situación es la misma: existen expresiones preceptualizadas sobre las que es precisa la variación. Variar demasiado impide comprensión; variar demasiado poco genera tedio. En ambos casos el actor no sabe qué hacer.

El parentesco con la caricatura no es casual: las máscaras teatrales son ejemplos antiguos de caricaturas. El teatro comparte con el cómic una exigencia de concisión y de claridad sobre algunos elementos fundamentales: emociones y situaciones deben ser rápidamente comprensibles por parte del público, en especial si el registro es cómico. Todo debe fluir; si algo se estanca, si algo no queda claro, el motor pierde potencia, y la atención del espectador se ve afectada.

Es preciso no confundir esta exigencia de claridad con la exigencia de generar en el espectador preguntas y dudas («¿Cómo acabará?», «¿Quién habrá sido?»). Esta segunda exigencia es algo muy distinto: la claridad a la que hacemos referencia es precisamente la que sirve para que *quede claro al espectador qué preguntas debe plantearse*. El espectador debe entender bien qué está sucediendo, incluso para entender bien qué no entiende o qué no sabe todavía.

Y esto vale tanto para el teatro como para el cómic.

8.2 Los monólogos de los cómics de superhéroes

Paradójicamente, un fuerte residuo teatral alberga ese tipo de cómics que muestra más que cualquier otro una acentuación de los elementos dinámicos y espectaculares: el cómic norteamericano del superhéroe. Uno esperaría mucho movimiento y poco diálogo, para un cómic en el que la acción constante y el movimiento a ultranza son elementos cruciales: la palabra hace más lenta la lectura y disminuye los ritmos de la acción. Obliga a permanecer más tiempo en cada viñeta y a darle más peso.

Sin embargo, las cosas no son precisamente así. La tendencia es bastante general, aun cuando se puedan encontrar ejemplos de distintos matices. Además de las figuras 8.11 y 8.12, son significativas las imágenes de las láminas IX y XI y de las figuras 4.5 y 5.2.

Parecería, al leer estos cómics, que sus personajes no pudieran prescindir de expresar con palabras todo lo que sienten —lo que es aún bastante natural— cuando interactúan con otros personajes, y cuando actúan en absoluta soledad. En am-



FIG. 8.11. Archie Goodwin/Billy Graham, *Luke. El fantasma de la calle 42* (1973)

bos casos la tradición teatral de la palabra juega un papel determinante.

En el caso del monólogo (figura 5.2 y 8.11) la raíz es el monólogo teatral en que el personaje expresa en voz alta sus propios pensamientos porque ése es el único medio de comunicarlos al público. Siglos de tradición teatral nos han habituado a encontrar este comportamiento del todo natural a condición de que uno se encuentre en el lugar adecuado, es decir, en el teatro, mientras que supondríamos muy extraño que alguien se comportara así *de verdad*. El cómic del superhéroe no ha hecho más que apropiarse de esta costumbre para monólogo de los propios lectores.

No es distinta la situación por lo que se refiere a muchos diálogos. En la figura 8.12 el parloteo de *Daredevil* se efectúa mientras está en curso de una lucha a muerte con el *Coleóptero*. También en este caso, solamente en el teatro aceptaríamos como natural una situación de este tipo, o quizá en un determinado cine de planteamiento muy teatral.

Pero rara vez el teatro está tan centrado en la acción como lo están estos cómics. Existe una razón histórica para esta ca-

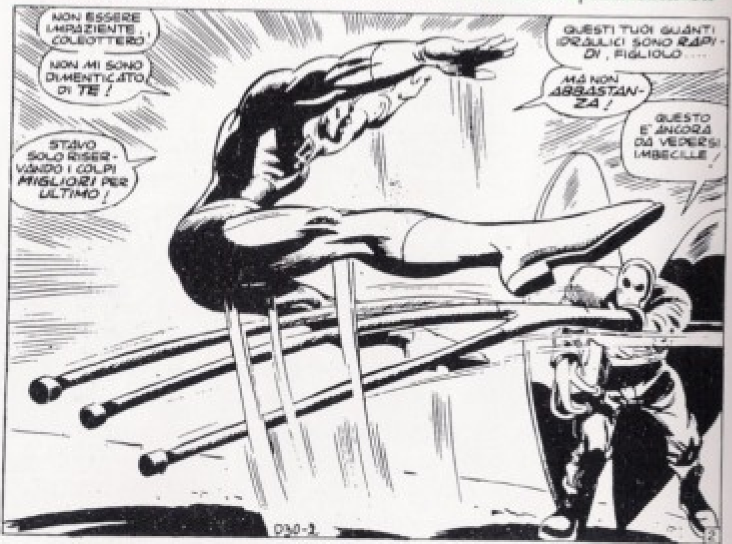


FIG. 8.12. Stan Lee/Gene Colan, *Devil. En las garras del coleóptero* (1971?)

racterística. Al principio las cosas no eran así en absoluto: como observamos en la figura 5.1, las historias de *Batman*, tanto como de otros personajes, eran clásicas historias de acción, con el mínimo de textos indispensables.

Pero a comienzos de los años sesenta la Marvel Comics lanzó al mercado una serie de héroes que tenían algunas características muy diferentes de los héroes que los habían precedido: en pocas palabras, los nuevos héroes tenían *problemas personales*. Batman y Supermán (de la DC Comics) habían sido clásicamente unos mocetones que no tenían más problemas que derrotar al criminal de turno: nada de problemas de supervivencia, o sentimentales, y nada de complejos extraños.

Pero cuando nace el *Hombre araña*, parece que no le falten esta clase de problemas. Es más, su carrera de héroe está siempre en entredicho por la marcha de sus estudios, de sus finanzas o el estado de su corazón. Recordemos al *Increíble Hulk*, una especie de Jeckyll/Hyde cuya bondadosa personalidad no soporta la idea de transformarse a su pesar en el furioso monstruo; entonces surgen frustraciones, problemas de conciencia y otras cuestiones.

En suma, el éxito de los nuevos personajes se debió en buena medida al hecho de exponer una interioridad. Pero para demostrar que la tenían debían *hablar*: como personajes de un drama teatral, no tenían otro modo de expresar la propia interioridad que las palabras. Expresarla de otro modo, por ejemplo a través de la situación, hubiera restado demasiado espacio a la acción y habría desnaturalizado los mismos cómics de superhéroes: en consecuencia, no había elección. Y así, primero de manera más incierta, y luego, desde los primeros setenta en adelante, cada vez con mayor decisión, el cómic del superhéroe se llenó de monólogos y de diálogos que no son diálogos.

Un planteamiento, por consiguiente, fuertemente retórico. Como también en el teatro, la palabra tiene en estos cómics la función de *caja de resonancia* de todo lo que suceda: todo, o casi, es precedido, acompañado y seguido por términos de comentario, de desafío y de reflexión personal, palabras que son sólo aparentemente diálogos, como por ejemplo el de la figura 8.12. Su verdadera función es la de acentuar el tono *épico* de

la acción, de dar un sentido sobreañadido a imágenes que ya lo tenían por sí solas.

Nota bibliográfica

Gasca & Gubern [1988] *proporciona numerosos ejemplos de expresiones características y menos de los personajes del cómic. Al respecto, puede encontrarse también algo, con referencia específica al ratón Mickey, en* Faeti [1986b].

9. Cine de animación

El movimiento

En rigor, el argumento que se afronta en este capítulo, la reproducción del movimiento, debería estar en el capítulo 10 sobre el cine. Claro que el cine de animación no es más que un tipo particular de cine, que comparte con él buena parte de sus aspectos lingüísticos. Pero además de aligerar el denso capítulo sobre el cine, hemos decidido dedicar un capítulo aparte a los problemas de la reproducción del movimiento, en correspondencia con aspectos específicos del cine de animación y no con aspectos generales del cine *tout court*, porque en la interpretación común, cómic y cine de animación son a menudo superpuestos y confundidos —en ellos aparecen con frecuencia los mismos personajes y las mismas historias— y se distinguen entre sí sólo por la presencia en uno y la ausencia en el otro del *movimiento*, precisamente.

Naturalmente, y esto ya queda claro, cómic y cine de animación son dos lenguajes bien distintos, al punto que, aun cuando el mismo personaje o la misma historia aparezca tanto en un cómic como en una película de animación, el responsable principal no es nunca la misma persona. Los responsables principales de una película de animación no son el *guionista* y el *dibujante*, como en un cómic, sino el *director* y el *animador*. La versión cinematográfica de *Asterix y Cleopatra* de Goscinny y Uderzo ha tenido a estos últimos como colaboradores, pero las decisiones definitivas han sido tomadas por otro.

Además, no todos los cómics son adecuados para ser lleva-

dos al cine de animación, y no todas las películas de animación son adecuadas para ser trasladadas al cómic, aunque pareciera ésta una operación más sencilla y más frecuente que la otra.

Subrayadas las diferencias, podemos pasar a las innegables, e innegablemente importantes, correspondencias. Entre los primerísimos ejemplos de dibujo animado encontramos *Gertie the Dinosaur*, creado por el historietista Winsor McCay, el autor de *Little Nemo* (figura 3.1). Y está la ilimitada producción de Disney, cuyos personajes no pocas veces han llegado al cómic procedentes del dibujo animado.

Es precisamente este estrecho ligamen entre los dos lenguajes, y esta frecuente procedencia del cine de animación de personajes y situaciones, el que ha hecho necesario más que nunca para el cómic la invención de un exponente que pudiera hacerlo menos pobre respecto al dibujo animado, justamente por lo que concierne al aspecto más notable de este último: la *animación*, el *movimiento*.

No es que la representación del movimiento y de los signos de movimiento nazcan con el dibujo animado: los encontramos ya en *Yellow Kid*, en 1896. Sin embargo, la estrecha relación con el cine de animación debida a la presencia de los mismos personajes hizo necesario un desarrollo de los signos de movimiento mucho más inventivo de cuanto hubiera sido necesario antes.

Nos encontramos así frente al primero de una serie de casos que analizaremos en el capítulo 10: el lenguaje del cómic tiene algunas posibilidades implícitas, debidas a algunas características imprescindibles que recoge de su supeditación al papel. Pero por razones de eficacia expresiva debe remedar un lenguaje cuyas características más evidentes están precisamente entre aquellas que le faltan al cómic en absoluto. ¿Qué hacer? Se trata entonces de inventar un modo para *representar* aquellas características en un lenguaje que no las puede *reproducir*: se trata, especificando, de inventar un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad.

9.1 Movimiento

Todas las imágenes elegidas para este capítulo ejemplifican exponentes más o menos difundidos en los cómics para representar el movimiento. Así se encuentran movimientos continuos, movimientos repetidos, secuencias de movimientos, y varios modos de expresarlos.

Antes de reseñar los distintos ejemplos es tiempo de afrontar un discurso al que ya se había aludido en el apartado 3.1.3 y en el apartado 4.2, al hablar de la reproducción del movimiento a través de la profundidad y de la instantánea. Se trata de la diferencia entre lo que denominaba *tiempo (o duración) representado* por una imagen y *tiempo (o duración) contado por* una imagen. El tiempo *representado* por una instantánea fotográfica es siempre *un instante*, pero ese instante puede *contar* algo mucho más largo. La instantánea que capta el momento en que una pelota entra en la red, mientras el portero está en vano suspendido en el aire y el goleador sostiene la pierna tensa en el movimiento iniciado, *representa* sólo y exclusivamente ese instante de tiempo, ese instante retenido por el click del fotógrafo; pero esa misma imagen *cuenta cómo* se ha producido el gol: dice dónde se encontraba el portero un momento antes y dónde acabará un momento después, dónde se encontraba la pelota y dónde irá a parar, dice que dentro de un momento los jugadores del equipo que marca estarán exultantes de alegría, probablemente abrazando a su autor, y demás. En suma, un solo instante *representado cuenta* toda su prolongación.

La distinción es importante. *Normalmente* una imagen inmóvil *representa* sólo un instante, aun cuando *cuente* una larga duración. Es característica la imagen *en movimiento*, como la del cine, de animación o no, que *representa* también —además de *contar*— una duración. La cuestión parecería muy sencilla: una imagen inmóvil es una imagen que ha detenido el tiempo y no puede *representar* una duración; solamente puede *contarla*.

Pero lo que hace el cómic para *conquistar* el movimiento es exactamente invertir los términos de la cuestión. Si seguimos todavía un momento con la fotografía, reflexionando nos damos cuenta de que hay un modo a través del cual la fotografía puede representar —y no sólo contar— el movimiento en una imagen inmóvil. Si el diafragma permanece abierto un cierto tiempo, la película queda impresionada por la imagen (supongamos en movimiento) durante *toda* esa duración. Obtenemos de este modo una *representación* propiamente dicha del movi-

miento; pero la pagamos con una menor comprensibilidad de la imagen misma. La fotografía sale *movida*: los contornos de los objetos en movimiento pierden definición; y cuanto mayor es el tiempo representado menor es la comprensibilidad de los objetos en movimiento que figuren en ella. Por otra parte, si queremos que la imagen sea legible, debemos reducir al mínimo, o excluir del todo, el movimiento; y así nos encontramos, dado el caso, en que debemos elegir entre *claridad* y *duración*.

La gran eficacia dinámica de la pareja de imágenes de la figura 9.1 surge precisamente de la posibilidad de obtener al mismo tiempo *claridad* y *duración*. Ambas imágenes, pero especialmente la segunda, *representan* una cierta duración: en la primera está representado todo el lapso de tiempo (breve, pero no instantáneo) del salto de los jugadores de rugby sobre su adversario; en la segunda la duración completa del puñetazo que gira circularmente haciéndolos saltar a uno después del otro. En la primera los jugadores saltan todos *simultáneamente*; en la segunda se les hace saltar *uno después del otro*. La imagen es al mismo tiempo clara y *representa* una duración: lo que una fotografía no puede (casi) nunca hacer.

Obtenemos entonces una imagen —lo que tradicionalmente corresponde a un instante— que encierra una duración. La viñeta deja de ser, con el cómic, la *representación* de un *instante* y se convierte en la de una *duración*: exactamente como en el cine. A partir de este punto la analogía con el cine se hace estrechísima: pero, ¿cómo se llega a este punto?

9.1.1 *Signos de movimiento*

Tomemos en consideración la figura del centro de la segunda viñeta de la figura 9.1, el hombrecillo que hace girar a un hombretón golpeando a todos los demás alrededor. Si observamos solamente esa figura, excluyendo de nuestra consideración todos los otros signos que la rodeen, nos damos cuenta de que el tiempo *representado* es de nuevo un solo instante. El hombrecillo está parado en una cierta posición, conclusiva del largo giro de su brazo en torno, pero una posición, de todos modos, inmóvil. Lo mismo podría decirse de cada una de las otras figuras de la misma viñeta, detenidas en el aire, en un mo-

miento de su trayectoria, si se las toma, también a ellas, aisladas del contexto y de los otros signos que las rodean.

Pero si la imagen es tomada en consideración en conjunto, el movimiento vuelve a aparecer. La clave está precisamente en los *signos de movimiento*, esas líneas que expresan el desplazamiento de las figuras. Si la imagen en su conjunto fuera una instantánea, esas líneas no tendrían ningún significado; no estaríamos en condiciones de interpretarlas como representación



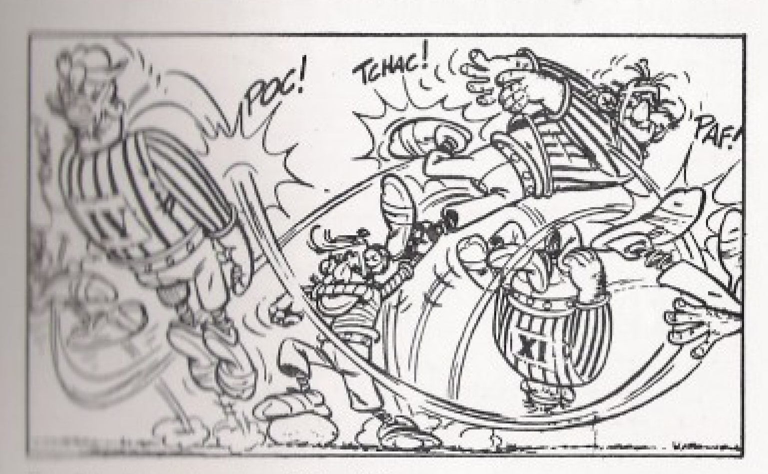


FIG. 9.1. René Goscinny/Albert Uderzo, *Asterix y los britanos* (1966)

de ningún objeto presente en la escena. Esas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el *conectivo temporal* que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a esas líneas la imagen en su conjunto no sólo *cuenta*, sino también *representa* una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida en un solo instante.

La psicología de la percepción nos enseña que en todos los casos en los que no nos resulta clara la sucesión de algunos eventos, automáticamente los ordenamos según el orden que sabemos que deberían tener. No se trata de un proceso consciente; una serie de experimentos ha demostrado que percibimos la sucesión incluso cuando ésta no existe: nuestro mismo proceso perceptivo los reordena aunque el orden no exista originariamente. Nuestro proceso perceptivo, en suma, reintroduce la duración en un evento aun cuando no esté presente, si se espera que estuviera.

Lo que sucede con nuestra segunda viñeta de la figura 9.1 —y todos los ejemplos análogos— es que nosotros, si bien conscientes de la inmovilidad de lo que estamos viendo, perci-



FIG. 9.2. René Goscinny/Albert Uderzo, *Asterix y los britanos* (1966)

bimos efectivamente el movimiento; vemos al hombrecillo haciendo girar su temible puño y a los hombretones golpeados saltar afuera. Poco importa que la imagen esté representada sobre el papel. En cambio, importa el hecho de que cuando miramos una imagen necesitemos un cierto tiempo, un cierto espacio para *leerla*, para comprender qué representa.

Ni siquiera en nuestro reconocimiento la imagen es una instantánea. Lo que sucede aquí es que, a través del exponente de los signos en movimiento que representan el tiempo en el interior de la imagen, y sugieren la correcta sucesión de los eventos, el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen: la imagen *representa* la duración (y no sólo la *cuenta*), y podemos ver una duración en su interior, porque es la duración de nuestra lectura la que se transforma en la duración de la imagen.

Esto podría suceder con cualquier imagen que parezca implicar una duración, y es el caso, de diferentes maneras, de la mayor parte de las imágenes del cómic. A diferencia de la ilustración, la pintura y de todos los tipos de reproducción que privilegian la imagen aislada, la duración en el cómic no está simplemente contada, sugerida, sino representada, *presente* en las imágenes mismas. Condición fundamental para esta característica de las imágenes de los cómics es su participación de una secuencia narrativa, y su consiguiente inserción en la doble



FIG. 9.3. René Goscinny/Albert Uderzo, *Asterix y los britanos* (1966)

temporalidad de la lectura y del relato. Pero sobre ello incidiremos en el siguiente capítulo.

9.1.2 *Tipos de movimientos*

Por ahora haremos un breve *recorrido* sobre algunos modos de simbolizar el movimiento en las imágenes del cómic. Los ejemplos se recogen en gran parte de los cómics humorísticos, aquellos clásicamente más próximos al cine de animación y los que hacen mayor uso de los signos de movimiento.

Además del movimiento *continuo*, que ya hemos visto expresado con eficacia en la figura 9.1, veamos dos ejemplos de movimiento *repetido* a velocidad acelerada en las figuras 9.2 y 9.3. En la primera asistimos al zarandeo por parte de Obelix de un desventurado ladrón, y en la segunda Obelix mira a su alrededor con excitación. No tanto como en las líneas de movimiento en el caso precedente, la reproducción del efecto dinámico se basa aquí en la *repetición* del perfil en movimiento. La repetición del perfil remite a la repetición de la acción.

Más complejo, pero un clásico de la representación en cómic del movimiento, es el ejemplo de la figura 9.4. Se trata de la representación de una escena de lucha furibunda. Las figuras han desaparecido, dejando sólo alguna mano empeñada en la repetición de movimientos convulsos. Esta desaparición de las figuras produce un efecto de enorme dinamismo: las figuras se mueven demasiado rápidamente para poder ser *individualizadas*, pero la situación en su conjunto es suficientemente clara incluso sin esta individualización. Tanto más cuando los eventuales detalles necesarios para una mejor comprensión (como aquí las manos) siguen siendo identificables.

Otro ejemplo de movimiento iterativo es el tembleque. En la figura 9.5 el tembleque de los personajes está reproducido con mucha eficacia por el tembleque de las líneas que los representan. Se trata de una simbolización dinámica estrechamente emparentada con las de las imágenes precedentes. Aun cuando no asistimos a una repetición propiamente dicha de las líneas, tenemos como en esos casos una disminución de la definición de la imagen (la cual, al estar en movimiento frenético, no puede ser bien fijada); el tembleque de las líneas remi-



FIG. 9.4. Benito Jacovitti, *Cocco Bill y los Apaches* (1958)



FIG. 9.5. Magnus, *La casa de los fantasmas* (1969)

te luego al temblequeo de las figuras, y es probablemente más eficaz de cuanto lo sería su aproximada multiplicación.

Volviendo al movimiento continuo, las líneas de movimiento no son el único instrumento para expresarlo. En la figura 9.6 vemos el efecto de las líneas reforzado por las nubecillas, de polvo, presumiblemente, pero las nubecillas están presentes también allí donde pareciera que no puede haber polvo. En la figura 9.7 el resbalón del mayordomo está expresado con la ayuda de una pequeña espiral irregular (un signo muy típico de Hergé), cuya forma inestable alude probablemente a la inestabilidad del movimiento que el mayordomo ha realizado para acabar en aquella posición. En otras viñetas la pequeña espiral, que está a menudo asociada al movimiento de los pies (piénsese en el famoso perro en movimiento del futurista Giacomo Balla), tiene en cambio una evolución mucho más regular, signo de que el movimiento es igualmente regular y controlado.

Un último ejemplo, bastante diferente de los anteriores, es el de la figura 9.8. Aquí el movimiento es reproducido a través de una deformación de la figura: es este imposible redondeamiento de los miembros el que expresa, paradójica y caricaturescamente, el terrible dolor del soldado herido de muerte.

En todos estos casos estamos frente a un funcionamiento metafórico (o metonímico) del exponente representativo del movimiento. El temblor de la línea remite al temblor de los personajes; la irregularidad de la pequeña espiral remite a la irregularidad del movimiento; el polvo levantado remite al movimiento que lo ha producido (y lo hace tan bien que olvidamos que allí puede no haber polvo) y demás. Un aspecto, una característica de la representación remite a un aspecto de aquello que es simbolizado.

Este discurso es importante. Tradicionalmente la comunicación metafórica era considerada como un caso particular, aunque un poco anormal, de un lenguaje que funcionaría, en cambio, por asociaciones precisas y establecidas de antemano. Una expresión lingüística podía ser considerada metafóricamente solamente cuando era imposible encontrar un sentido a su interpretación literal.

Hoy, sin embargo, hay corrientes, en psicología y en semiótica, que piensan de una manera completamente distinta, al



FIG. 9.6. Al Taliaferro, *Donald Duck* (1941)

punto de considerar la metáfora como el hecho fundamental del lenguaje, mientras el denominado «significado literal» es un caso particular. Si esta idea es correcta, entonces es posible que una serie de distinciones que normalmente hacemos se haga más débil de lo que estamos habituados a considerar. Entre éstas, podría hacerse más débil incluso la distinción entre la representación y el objeto representado: en cuanto metáforas del movimiento es posible que los signos de movimiento estén mucho más cerca de ser percibidos como *movimiento real* de cuanto estamos habituados a aceptar. Y en esto podría consistir toda su eficacia e inmediatez comunicativa.

9.1.3 Movimiento y prolongaciones de tiempo

Existe otro tipo de exponentes además de los considerados para reproducir el movimiento y la duración en el interior de una sola imagen. Encontramos el ejemplo más significativo en la figura 9.9. La imagen representa el alejamiento del personaje a través de la secuencia de los sonidos producidos por sus pasos. El perspectivo empequeñecimiento de las expresiones de ruido —las inscripciones «CRUNCH»— remite, metafórica-

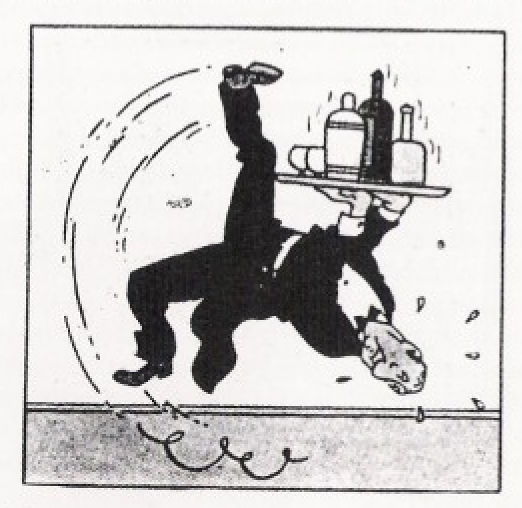


FIG. 9.7. Hergé, *Tintín. Las siete esferas de cristal* (1948)

mente, al alejamiento progresivo del sonido. (Se trata, entre otras cosas, de un magnífico ejemplo de uso de la perspectiva para reproducir la duración.) Aquí no hay signos de movimiento, pero la imagen es igualmente duradera.

Similar, aunque sin uso de la perspectiva, es el ejemplo de la figura 9.10, donde Obelix baja las escaleras de una torre golpeando a todos los guardias romanos que encuentra a su paso. Una única imagen representa el descenso de la torre, en completa ausencia de signos de movimiento, aparte un ligero temblequeo de la torre misma. También aquí, como en el otro caso, la duración se obtiene por una sucesión de sonidos, en un caso ordenados por una sucesión perspectiva, aquí por la dirección de lectura de arriba abajo. Tanto es verdad que en el ejemplo análogo de la figura 9.11, donde los protagonistas están subiendo las escaleras de la torre, el orden correcto de los eventos requiere una inversión del orden de los globos, de modo que el más alto pertenece al guardia que está más abajo, y así sucesivamente.

La palabra contribuye también a la duración de una viñeta, pero de ello hablaremos en el próximo capítulo. Lo que queremos subrayar aquí es el hecho de que estas viñetas representan una secuencia de acciones repetidas iguales o casi, y que esta iteración permite la representación de la duración. El orden

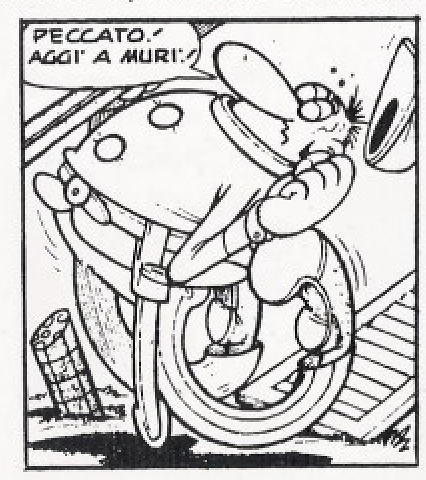


FIG. 9.8. Benito Jacovitti, *El sargento Cocco Bill* (1960)

temporal de los eventos está en correlación con el orden gráfico, la perspectiva o la dirección arriba-abajo.

En la figura 9.12, además de los signos de movimiento del tipo más clásico, encontramos la repetición de la figura representando no ya la repetición de un movimiento como en los casos observados, sino reafirmando casi su presencia y especificando las características del modo de moverse, en el curso de un movimiento de larga duración. No hay dudas sobre el hecho de que el personaje es uno solo, retratado en cuatro momentos; además, en este caso particular, sólo la imagen final del personaje está dibujada con plena definición; las otras, provisionales y transitorias, están simplemente esbozadas. En este caso se remite a la competencia común por la cual una viñeta representa habitualmente un lapso de tiempo breve, y en este caso más

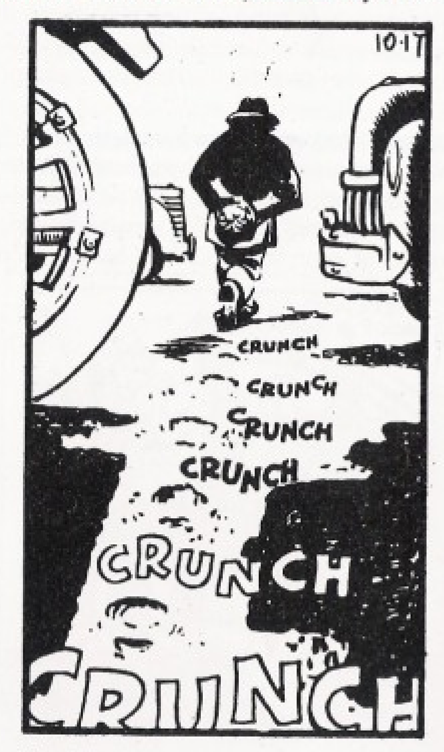
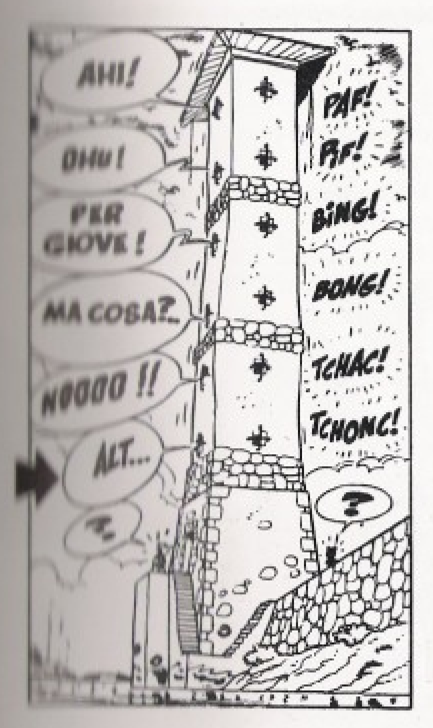


FIG. 9.9. Will Eisner, *The Spirit* (1948)





FIGS. 9.10-11. René Goscinny/Albert Uderzo, *Asterix y los britanos* (1966)

breve que el de cuatro viñetas diferentes. Entre una viñeta y la otra puede pasar incluso mucho tiempo, mientras que cuando todo está en la misma viñeta está todo bajo control, y ocurre todo en ese breve lapso de tiempo.

9.1.4 *Movimiento y disposición en secuencias*

En la lámina de Massimo Mattioli de la figura 9.13 encontramos buena parte de los expedientes de reproducción del movimiento de que hablamos en este capítulo: las líneas, las nu-



FIG. 9.12. John Byrne, *Spider Man. Tigra, Tigra, Burning Bright!* (1978)

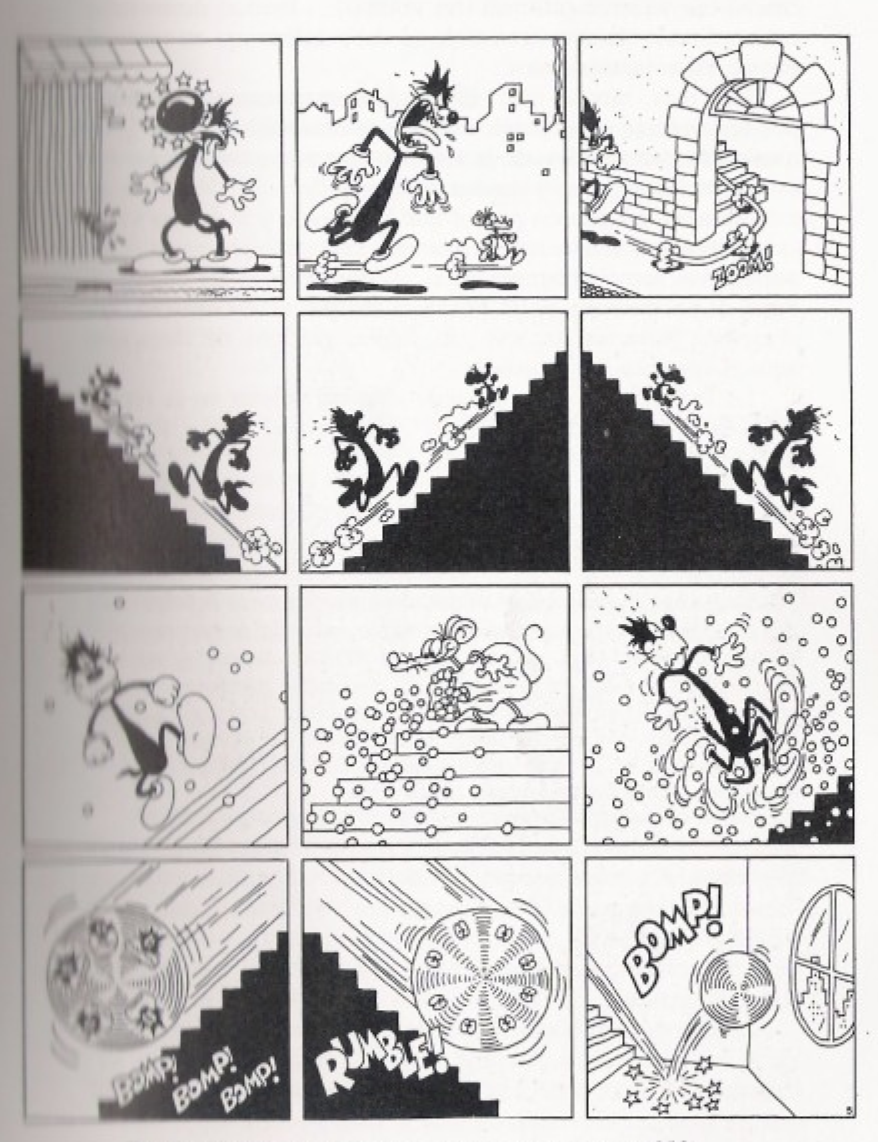


FIG. 9.13. Massimo Mattioli, *Squeak The Mouse* (1982)

becillas, las repeticiones, la pérdida de definición debida al excesivo movimiento (últimas tres viñetas)... Pero el dinamismo extraordinario de esta secuencia se debe solamente en parte al uso de estos instrumentos.

Hay más, mucho más. El tiempo representado y contado por cada viñeta no depende sólo de su contenido, sino —y de manera fundamental— de la relación que mantiene con las viñetas que la preceden y las que le siguen. Privadas de signos de movimiento, podríamos pensar que la séptima y la octava viñetas representan solamente un instante. Lo cual sería cierto si las tomáramos como imágenes en sí, independientes del contexto. Pero, al encontrarse en la posición en que se encuentran, *representan* duración incluso sin signos gráficos de duración: aquí el *contexto* las caracteriza.

La importancia de la secuencia de las viñetas en la reproducción de la temporalidad en el cómic será el centro de atención del discurso del capítulo 10.

Nota bibliográfica

Todos los libros que hablan del cómic hablan de la reproducción del movimiento; pero hay pocos que vayan más allá de breves y previsibles alusiones. Creo que las mejores páginas, aunque de no muy fácil lectura, son las de Frezza [1978], *dedicadas precisamente a la reproducción del movimiento en el cómic de los orígenes. En* Lipszyc [1982] *se encuentran interesantes instrucciones de manual sobre el argumento. El varias veces citado* Gasca & Gubern [1988] *proporciona un muestrario bastante vasto de ejemplos.*

10. Cine

El montaje y el tiempo

La relación que existe entre el lenguaje del cómic y el del cine constituye el caso más interesante de los considerados en esta obra. En primer lugar, el cine ha sido para el cómic una referencia fundamental (al menos desde un cierto momento de su historia en adelante), y, en segundo lugar, a pesar de este «anhelo» de semejanza por parte del cómic, los dos lenguajes tienen algunas características básicas fundamentalmente diversas. En casi todos los casos tratados hasta ahora, una u otra de estas dos situaciones no se presentaba: el lenguaje era próximo al cómic desde el punto de vista de las características básicas (imagen sobre papel, inmóvil), o estaba emparentado por razones estructurales, o era objeto de un interés particular por parte del cómic.

El cine representa por eso un caso especialmente interesante precisamente por el intento que realiza el cómic de reproducir en su interior las características más ligadas a la dimensión temporal: duración de las escenas, secuencia, montaje, narración visual... Al respecto ya se ha dicho algo en el capítulo 9 sobre el cine de animación, al hablar del movimiento: ese capítulo quería ser una suerte de introducción a éste, proponiendo el discurso sobre el tiempo en los términos más sencillos.

En el curso de este capítulo dedicado al modo en que el cómic ha logrado reproducir el lenguaje del cine, hablaremos en primer lugar de los diálogos como exponentes temporales, con función análoga a la del movimiento al conferir la duración *re-*

presentada a las distintas imágenes. Después pasaremos a ver cómo el desarrollo temporal se presenta bajo diversas formas según los modos de construir la sucesión de las distintas imágenes: es decir, veremos cómo se reproducen separaciones temporales y duraciones prolongadas, cómo se reproduce la continuidad, y qué sucede con la secuencia y el montaje (en el sentido cinematográfico) en el lenguaje del cómic.

10.1 Diálogos

10.1.1 Diálogo y temporalidad

Como hemos visto en el apartado 9.1, la representación del movimiento en el cómic hace posible, en una viñeta, que se *represente* una duración, y no sólo que se la *cuente*. No es solamente el movimiento el que se utiliza para esto: los diálogos tienen la misma función desde este punto de vista.

El diálogo en el cómic es, en general, aquello que está contenido en los globos. Es un trozo de texto verbal insertado en una imagen. Y una característica propia del lenguaje del cómic es que ese texto verbal forme parte *efectiva* de la imagen; por tanto, no tiene sentido considerar texto e imagen como objetos separados.

El texto verbal tiene una duración: las palabras son pronunciadas en el tiempo, *duran* un cierto tiempo. Así, la duración de las palabras es *representada* en la imagen a través de la representación de las palabras. La imagen dura (al menos) tanto como las palabras contenidas en ella.

La función temporal de los diálogos es para el cómic aún más fundamental que la del movimiento, pero es también más problemática. Es más fundamental porque el diálogo está presente más que el movimiento expresado a través de signos convencionales. Buena parte de los cómics de aventuras y policíacos, aunque sin hacer uso en absoluto de signos de movimiento, hace, en cambio, un claro y abundante uso de diálogos.

Pero la función temporal es también más problemática porque transcurre a través de unos signos que son signos verbales incluso antes de ser gráficos, y cuya integración visual con el resto de la imagen está lejos de ser un hecho automático. La figura 5.2 nos proporciona uno de los muchos ejemplos: los pensamientos o las palabras de cada personaje representan duraciones prolongadas, mientras que las imágenes propiamente dichas, aunque sostenidas por los signos de movimiento, representan duraciones muy breves.

Cuando son representadas figuras en movimiento con la ayuda de los signos de movimiento, vemos a las figuras en una situación instantánea (o eventualmente —como en el caso del movimiento repetitivo— en un conjunto de posiciones instantáneas) pero dinámica, a la cual el signo de movimiento confiere duración. Aquí estamos frente a una situación similar, pero aún más extrema: la parte figurativa de la viñeta representa un instante o una breve duración; esa breve duración es elegida como particularmente significativa respecto de la emisión del texto por parte de los personajes, pero la duración definitiva propiamente dicha es aquella mucho más larga determinada por la dimensión del texto.

Entra en juego en este punto un componente, a cuya importancia habíamos aludido en el apartado 9.1.1, y que es fundamental para todos los discursos que se hagan en este capítulo. Me refiero al que he llamado el *tiempo de lectura* de una viñeta, o de una secuencia, o de toda una historieta. Este *tiempo de lectura* no debe considerarse como el tiempo efectivo que emplee cada lector en leer una viñeta: cada lector tiene su propia velocidad de lectura, su ritmo propio y sus propios intereses, que lo llevan a escandir temporalmente el texto de manera diferente. Debe considerarse, más bien, como un *tiempo medio* de lectura, o un *tiempo ideal*... No debe considerarse tampoco como algo que debe ser mensurable de manera exacta.

A pesar de esta indeterminación, se pueden hacer algunas otras observaciones interesantes sobre el tiempo de lectura de una viñeta. Sin duda una viñeta grande y compleja requiere un tiempo de lectura mayor que una viñeta de dimensiones y complejidad normales respecto del contexto de la historieta; y lo mismo puede ocurrir en ciertas situaciones con una viñeta más pequeña de lo normal de contenido visualmente poco claro; otra viñeta con diálogos extensos requiere un tiempo de lectura mayor que una viñeta con diálogos breves o sin diálogo.

No quiere decir que el tiempo de lectura tenga una relación

directa con la duración de los eventos relatados; a veces un tiempo de lectura mayor para una viñeta corresponde a su *mayor importancia* en el relato y no a su mayor duración relatada; se trata de un *acento narrativo*, un modo de *subrayar* lo que se cuenta. A menudo ocurre que existe la correspondencia *directa* entre tiempo de lectura y tiempo relatado, especialmente cuando están presentes los diálogos.

Decimos pues que los diálogos requieren, en general, un tiempo de lectura mayor que el requerido por las imágenes. No sólo esto: los diálogos también representan para nosotros con una cierta precisión las duraciones contenidas en las viñetas. Entre el tiempo que necesitamos para leer un diálogo y el tiempo que necesitaría el diálogo para ser efectivamente pronunciado existe un vínculo mucho más directo y fácil de verificar que entre el tiempo que necesitamos para leer una imagen y el tiempo que precisaría la acción representada por la imagen para ser ejecutada. Para darnos cuenta de ello miremos la primera y la cuarta viñeta de la figura 5.2 sin leer el texto: ambas imágenes requieren *más o menos* el mismo tiempo de lectura, pero la primera imagen representa una acción que puede durar incluso un tiempo relativamente largo, mientras que la imagen representada en la cuarta viñeta dura sólo un momento. Por otra parte la mayor longitud de los textos de la primera viñeta corresponde, sin más, a una mayor duración del diálogo (o monólogo) que en la cuarta.

La longitud de los diálogos es por eso un elemento de importancia fundamental para la construcción del *ritmo* de una historia en cómic. La cantidad de palabras presentes en una viñeta determina en amplia medida el tiempo de lectura necesario, y al mismo tiempo la duración representada (y la contada) por la viñeta. Este efecto es además determinante para la construcción de las secuencias, como veremos dentro de poco.

El ejemplo de la figura 10.1 está recogido de una historieta de Batman sin diálogos ni didascalias. Como se puede entender incluso por estas dos páginas, el efecto general es diferente de las historietas normales de Batman, en el interior de las cuales los diálogos tienen una función importante. Ésta requiere en su conjunto un tiempo de lectura mucho menor del habitual. Al haber sido *proyectada* para no contener palabras, los eventos son igualmente del todo comprensibles, y no tienen ni

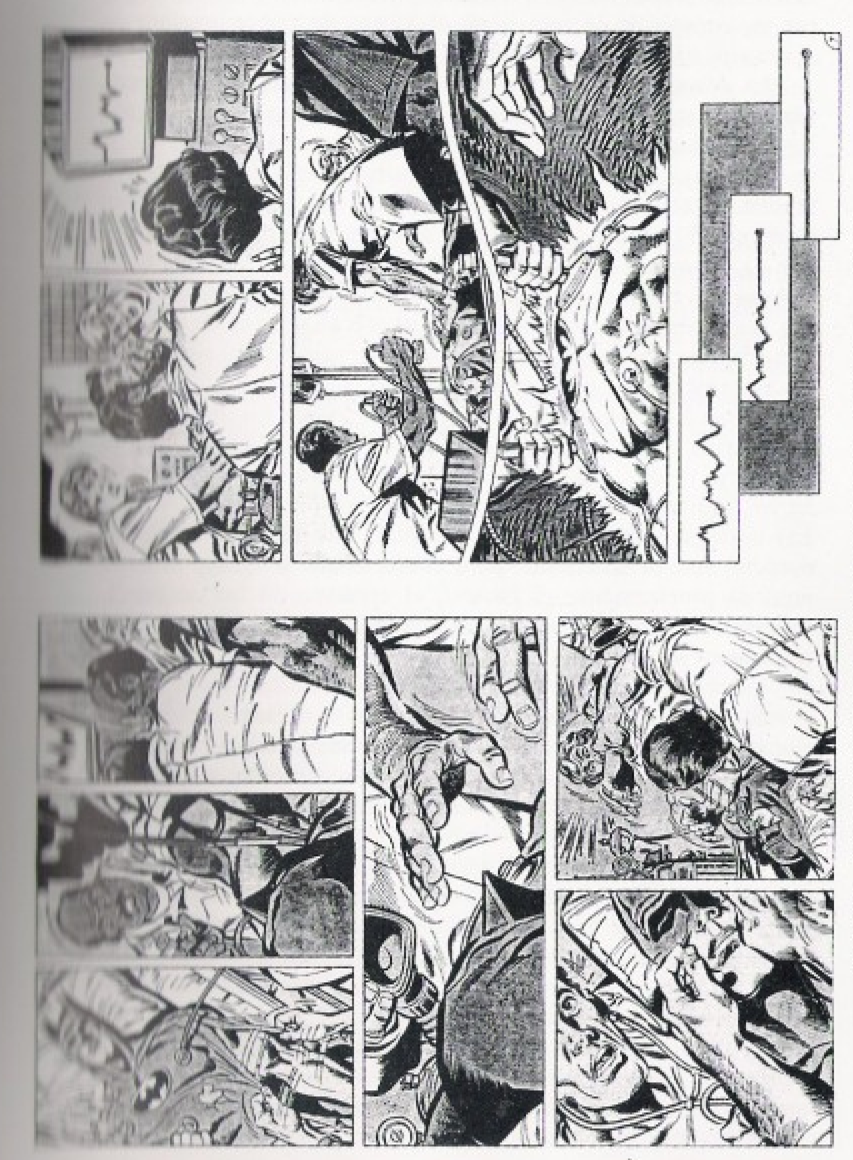


FIG. 10.1. Jim Aparo/John Byrne, *The Many Deaths of the Batman* (1989)

siquiera una duración particularmente diferente de otras historietas más tradicionales. No obstante, esta fundamental diferencia en tiempo de lectura tiene el efecto de concentrarlos, de apretarlos el uno contra el otro.

La ausencia de palabras no tiene efectos sobre la comprensibilidad. Imaginémonos que en estas viñetas aparecen los diálogos: exclamaciones apasionadas, imprecaciones, exhortaciones a la prisa, a la atención… La historieta sería exactamente la misma, tanto es verdad que leyendo las dos páginas tal como están *nos figuramos* los diálogos. Lo que cambiaría sería el *ritmo*: la presencia de los diálogos en cada viñeta moderaría el tiempo de lectura, nos haría dedicar más tiempo a cada viñeta y a la secuencia en su conjunto. Y el efecto sería el de una excitación mucho menor, y una mayor extensión en el tiempo de los eventos que se están contando.

Aunque no aportaran ninguna información, los diálogos introducirían unas pausas, unos *tiempos muertos* en los que la lectura se *relaja*. Tal como está, la secuencia evoca un frenesí en los límites de lo soportable: no hay un punto de apoyo, no hay un lugar visual en el que descansar. Los diálogos asumirían esta función, si estuvieran: pero el efecto que se quiere obtener aquí es precisamente el frenesí, el apremio de los acontecimientos. Después de todo, la muerte de Batman no es un evento de poca importancia.

Es evidente que los diálogos tienen en el cómic una función rítmica fundamental. No son solamente momentos del relato: pueden ser también verdaderos «respiros» narrativos. La lentitud de la lectura que imponen tiene como efecto colateral la moderación de la acción relatada; su adecuación al ritmo de la palabra.

Para la relación entre el cómic y el cine éste es un hecho de gran relevancia. Los ejemplos presentados aquí son poco o nada cinematográficos. En la secuencia de la figura 5.2 hay demasiadas palabras, y la acción es, en consecuencia, demasiado lenta: en el cine, casi nunca se explican tantas cosas con palabras. La secuencia de la figura 10.1 podría ser desde este punto de vista una secuencia cinematográfica: las secuencias sin palabras son un hecho normal en el cine (aun cuando para una secuencia como *ésta* el efecto en el cine sería también bastante extraño). Pero la ausencia de palabras provoca en esta secuencia un ritmo tan apremiante que ninguna película podría mantener: la duración evocada por cada imagen muda es demasiado breve para que pueda ser la de un cuadro cinematográfico; o mejor, una película entera no puede estar compuesta por tantos cuadros tan breves. Podría estarlo probablemente un *videoclip* o un *sketch* publicitario; y éste podría representar un buen punto de partida para una indagación sobre la relación entre el lenguaje del cómic y los lenguajes de estos nuevos modos de expresión.

Es precisamente la palabra, los diálogos, la que cumple en el cómic el papel de provocar este efecto de duración de una imagen que permita asociarla a un encuadre cinematográfico, en cuanto duración. Recordemos, una vez más, que el lenguaje del cómic es tan distinto del cine que debe *reconstruirlo* en su interior, con sus propios medios, si quiere reproducir sus efectos. No es que el cómic *deba* reproducir los efectos del cine, sino que en el curso de su historia con mucha frecuencia ha elegido hacerlo. Y haciendo esto ha creado técnicas que han sido usadas luego independientemente de su relación con el cine.

10.1.2 Didascalias y diálogos a pie de página

Que las didascalias tengan una función análoga a la de muchos diálogos, una función de dilatación temporal, se puede ver en varios de los ejemplos citados en esta obra. Para seguir con Batman, si bien unos cuantos años antes, se puede observar de nuevo la secuencia de la figura 5.1: aparecen cuatro didascalias, y bien mirado ninguna de ellas es indispensable para la comprensión de la acción: no hacen más que repetir y explicar lo que la imagen muestra ya claramente. Sin embargo, su función es importante: si no estuvieran, esas imágenes serían de lectura rápida y no reclamarían adecuadamente la atención del lector.

Éste es un hecho que no se puede descuidar, pues pone de relieve una diferencia de función notable entre didascalias y diálogos, por lo que concierne a la construcción del ritmo de la historieta. Cuando encontramos unos diálogos, la prolongación del tiempo de lectura corresponde a la prolongación del tiempo

que se cuenta: el protagonista está pronunciando las palabras que leemos, y esto requiere tiempo por su parte. Pero cuando encontramos unas didascalias, son siempre externas a los hechos contados, y alargan el tiempo de lectura sin alargar el tiempo de la acción relatada. Se trata de palabras *sobre* la historia, *que conciernen* a la historia, y no de palabras *en la* historia, como son los diálogos.

Con las didascalias se alarga el tiempo de lectura sin que a ello deba corresponder ningún alargamiento del tiempo de la acción relatada. ¿Qué papel tienen entonces las didascalias cuando —como en este caso— la información que aportan es nula? La explicación más plausible es que las didascalias *subrayan* la acción representada en la viñeta correspondiente; y la subrayan de dos maneras. En primer lugar reafirmando con palabras lo que ya muestra la imagen, de modo que el mismo evento es contado dos veces; y en segundo lugar moderando la lectura en relación al evento, haciendo que el tiempo de lectura del lector se dilate. Este segundo modo de subrayar es análogo al constituido por las viñetas de grandes dimensiones que intervienen para representar eventos de mayor importancia: mayor dimensión y complejidad significa mayor tiempo de lectura para un evento cuya duración seguiría siendo la misma. Más tiempo de lectura para el mismo tiempo de acción relatada: y, por tanto, subrayado de esta última. El subrayado con el agrandamiento de la viñeta es, sin embargo, diverso del subrayado con la didascalia; entre otras cosas, porque con el agrandamiento de la viñeta no hay una duplicación de la narración como la que encontramos en las didascalias.

Un buen ejemplo de la importancia de las didascalias para el ritmo se encuentra en la secuencia de Jacobs de la figura 5.4. Intentemos leer la secuencia como si no aparecieran las didascalias y nos daremos cuenta del *peso* diferente que adquieren los distintos eventos, aun cuando en casi todos los casos la didascalia no dice nada que no se pueda entender por la misma imagen.

Es interesante hacer notar al respecto que el papel de la didascalia en el cómic de aventuras y en el policíaco ha sufrido diversas evoluciones en el curso de la historia de estos géneros. Hasta los años cincuenta y también en los sesenta es fácil encontrar cómics con largas y pesadas didascalias, mientras hoy

son más frecuentes los cómics que hacen un uso muy escaso de ellas (sólo para determinaciones temporales o espaciales, como «Simultáneamente en Roma...» o «Dos días después...») o que no las usen en absoluto. La didascalia es un instrumento para los subrayados narrativos más fácil de usar que otros, que se basan en cambio en su capacidad gráfica o en la capacidad de trabajar sobre la estructura de la historia. Además, la didascalia es «literaria», mientras que el cine no tiene, o muy raras veces, el equivalente de la didascalia: la voz del narrador externo. La transformación del cómic de aventuras en dirección cinematográfica ha coincidido, pues, con el abandono más o menos radical de este instrumento rítmico, que permanece sólo, a menudo, por razones de rapidez informativa poco relacionada con su función característica de subrayado.

10.2 Temporalidad sugerida

En el cómic de aventuras de los últimos años las didascalias tienen una función limitada a breves reclamos espacio-temporales. Existen naturalmente las excepciones, tanto en un sentido como en el otro. Las excepciones en sentido anticinematográfico ofrecen un fuerte relieve a la didascalia, pero con un papel diferente del de los viejos cómics, un papel de contrapunto respecto de la imagen, como una narración verbal que corre independiente y paralela a la visual, profundizando en características diferentes del mismo acontecimiento.

Nos ocuparemos aquí de las excepciones en sentido cinematográfico: de aquellos cómics que tratan de reproducir los saltos espacio-temporales sin hacer uso de didascalias.

Examinemos la secuencia de dos páginas de la figura 10.2. Es evidente, al leerla, que entre una viñeta y otra en las cinco primeras no hay ningún salto temporal. Lo entendemos por el discurso de los personajes, que hila con consecuencia lógica la primera viñeta hasta la quinta, y por la continuidad de la situación: es verdad que sólo la cuarta viñeta vuelve a mostrar a los personajes bajo una tienda, como en la primera, pero no hay nada, en la segunda, en la tercera o en la quinta, que haga pensar que ha cambiado algo.







FIG. 10.2. Giancarlo Berardi/Ivo Milazzo, *Apache* (1981)

Entre la quinta y la sexta viñeta, en cambio, además del cambio de página (que significa una fisura mayor que el cambio de viñeta, pero que podría abandonar esa posibilidad) hay un cambio de situación evidente. Sabemos que se necesita tiempo para pasar de una situación como la descrita por la quinta viñeta a la situación descrita por la sexta. Y sabemos, por la lectura de las viñetas precedentes, que los dos personajes se disponían a emprender una tarea que requerirá cierto tiempo. Y por último, como en una buena película, el salto espacio-temporal viene subrayado por el hecho de que se elija un encuadre general, un plano medio, para que el espectador se dé buena cuenta de la nueva situación.

No hay necesidad de didascalias, ni de ningún «Poco después…». Cualquier lector con un mínimo de competencia cinematográfica, que todos poseemos, está en perfectas condiciones de entender.

Un discurso análogo puede aplicarse a la secuencia de la figura 10.3, recogida de la misma historieta que la precedente. Las cuatro imágenes sin contorno del primer recuadro son el equivalente en cómic de una secuencia cinematográfica donde el fundido cruzado es usado para contar rápidamente los momentos significativos de un evento de larga duración y de desarrollo bien conocido, como puede ser la marcha por el desierto en condiciones precarias: se camina fatigosamente, se bebe, el agua se acaba… De este modo, el paso de los límites indefinidos entre las imágenes de arriba a los recuadros netos de las del centro corresponde al paso, en el cine, del fundido cruzado al salto neto de encuadre, en términos narrativos, de la narración de un evento general como la marcha por el desierto a la de un evento particular, como el intento de exprimir agua de un cactus. La última viñeta sin contorno supone el regreso al relato del evento general.

No es que esta distinción no fuera comprensible, incluso sin la competencia cinematográfica del lector, pero en un cómic como *Ken Parker* la referencia a las técnicas cinematográficas es siempre y continuamente evidente, y realizada magistralmente.

Algo que debe tenerse siempre presente es que el cine no es una sola cosa, un objeto monolítico con formas y conven-



FIG. 10.3. Giancarlo Berardi/Ivo Milazzo, *Apache* (1981)

ciones unívocas; por el contrario, cada director, cada escuela, cada época tiene su estilo, a menudo extremadamente característico. Existen en géneros precisos unos modos cinematográficos de contar que están muy difundidos. Puesto que el cómic no es el cine, cuando quiere aparecer como tal debe reclamar modos de contar del cine que sean absolutamente reconocibles, y por consiguiente habituales y difundidos.

Esto no significa que las aproximaciones entre los dos lenguajes existan sólo por lo que se refiere a los modos de contar más frecuentes y conocidos. El cómic puede aprovechar formas nacidas en el cine (y viceversa) en apariencia sin exhibirlo. Un cómic como *Ken Parker* quiere, en cambio, *exhibir* su propio reclamo al cine porque es un cómic *western*, y sus autores saben bien que la mitología del western está radicalmente ligada al cine. Este ligamen con el lenguaje del cine hace de *Ken Parker* un western más auténtico de lo que lo sería si no existiera el ligamen y las historias fueran narradas de manera diferente.

Es ésta la razón general de los numerosos intentos de *remedar* el cine en la historia del cómic, desde Caniff a Pratt: el lenguaje del cine es, para la mayoría de nosotros, el lenguaje de la aventura misma, y el lenguaje del tema policíaco. Una historia de aventuras o una historia policíaca son mucho más aventuras o policíacas si son contadas en una película que en un libro o por otros medios. El cómic no ha hecho más que darse cuenta de ello, y verificar que poseía sus propios medios para reproducir algunos efectos cinematográficos y con ellos el reflejo de su magia.

En la secuencia de la figura 10.4 observamos otros dos efectos narrativos que proceden del cine (el *flashback* y el *ralentí*), utilizados sin embargo en un contexto, el de *Batman* de Frank Miller, que tiene con el cine una relación mucho menos directa y mucho más compleja. Lo que Miller está haciendo aquí no es tratar de evocar en el lector un contexto fílmico, sino más sencillamente utilizar lo que el lector sabe como espectador cinematográfico, de modo que aproveche las posibilidades narrativas específicas del cómic.

En la secuencia, Bruce Wayne (Batman en privado) mira la televisión, que reproduce la película *El Zorro*, con Tyrone Power, y esto le recuerda el episodio de su infancia en que, pre-

cisamente a la salida de la proyección de esa película, sus padres fueron asesinados por un atracador.

Además de la explicación de las didascalias (que transcriben los pensamientos del personaje), el advenimiento del flashback es anunciado por el acercamiento del encuadre al primerísimo plano, casi de detalle, por la imprevista alternancia de éste con una escena distinta, con el anuncio de la película en cuestión, y por una secuencia de acciones que, por la ambientación y los personajes, conecta claramente la imagen a la salida del cine. Sigue una larga secuencia sin palabras, en la que se encuadran detalles que en una secuencia cinematográfica a velocidad normal sería imposible detectar: el dedo que aprieta el gatillo, el cartucho que salta, la mano que presiona cada vez más sobre el pecho del chico para tirarlo hacia atrás… Se trata de un *ralentí* justificado narrativamente por la claridad de las imágenes en el recuerdo y por la angustia del protagonista al revivirlas. Y esto sucede porque nuestra familiaridad con el cine nos acostumbra a esta percepción.

Desde el punto de vista relacionado con el cómic la impresión del *ralentí* es provocada (o reforzada) por otro aspecto: el tiempo de lectura necesario para la secuencia es evidente, y desproporcionadamente largo respecto de la duración es la acción relatada, como es natural de pocos instantes. Este tiempo de lectura tan largo quiere remitir al tiempo interior con que Wayne está reviviendo los eventos, independientemente de su originaria duración real. La longitud del tiempo de lectura respecto del tiempo relatado logra simultáneamente subrayar la importancia de lo que se está contando y «reproducir» el tiempo subjetivo del personaje que recuerda.

10.3 Los encuadres y la secuencia

La secuencia de la figura 10.4 da pie a algunas consideraciones sobre la función de los encuadres y sobre la dinamicidad, para completar el discurso iniciado en el capítulo 4.

En el apartado 9.1 veíamos cómo el cómic está en condiciones de representar el movimiento de las figuras dentro de sus propias imágenes, lo que le proporciona grandes posibilidades de aprovechamiento de las características cinematográfi-



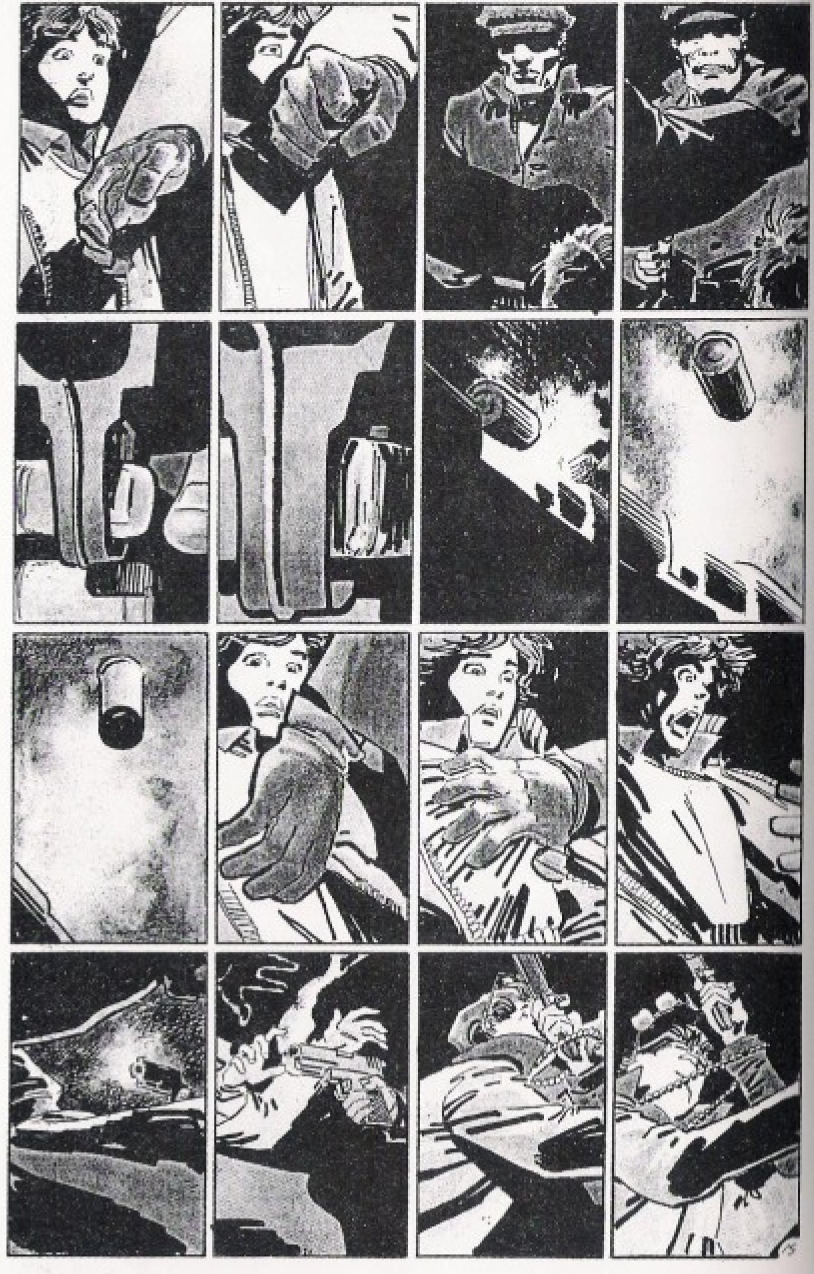


FIG. 10.4. Frank Miller, *The Dark Knight Returns* (1986)

cas: sustancialmente le permite *prolongar* las propias imágenes en medida comparable a los cuadros de una película. Pero esta posibilidad tiene dos limitaciones fundamentales.

La primera se refiere a la duración. El cómic no puede *representar* duraciones demasiado largas en una sola viñeta; y el hecho de que una viñeta pueda, en cambio, *contar* duraciones largas no resuelve el problema: también en el cine una escena breve puede *contar* una duración prolongada; en el cine un cuadro puede mantener una duración cualquiera, incluso prolongada, es decir, que puede *representar*, y no sólo *contar*, largas duraciones. Con los diálogos densos el cómic logra alargar el tiempo *representado* en una imagen, pero como considerábamos, la situación es más bien problemática.

La segunda limitación se refiere de nuevo al movimiento, pero no al movimiento de las figuras encuadradas que, como hemos visto, pueden ser incluso muy móviles. El movimiento que el cómic no puede *representar* es el del *encuadre mismo*.

Volvamos a observar nuestra secuencia en cámara lenta. Si se tratase de una secuencia perteneciente a una película, el número de los encuadres sería probablemente menor. En la segunda página las primeras dos viñetas se habrían hecho con toda probabilidad en un solo recuadro, y lo mismo sucedería con las dos segundas, las terceras y las cuartas; sucedería con la sexta, la séptima y la octava viñeta; y lo mismo con las cuatro últimas. Tendríamos, en suma, siete cuadros en vez de dieciséis, cada uno un poco *más largo* que los recuadros del cómic.

¿Qué habría sucedido si Miller hubiera desarrollado esta escena en siete viñetas haciendo uso de signos de movimiento en vez de repetir el encuadre? Pues bien, probablemente buena parte del efecto de *ralentí* se hubiera desvanecido. Es precisamente esta redundancia de imágenes la que modera la lectura y permite la construcción de este efecto: si no aparecieran las viñetas séptima y octava y en cambio sólo la octava con los signos de movimiento de la trayectoria del cartucho, la hubiéramos leído como algo que sucede a una velocidad normal, y no como un *ralentí*. En suma, el efecto temporal es creado no por las distintas viñetas, sino por su yuxtaposición, por su disposición en secuencias.

Éste es el límite del recurso del cine por parte del cómic en

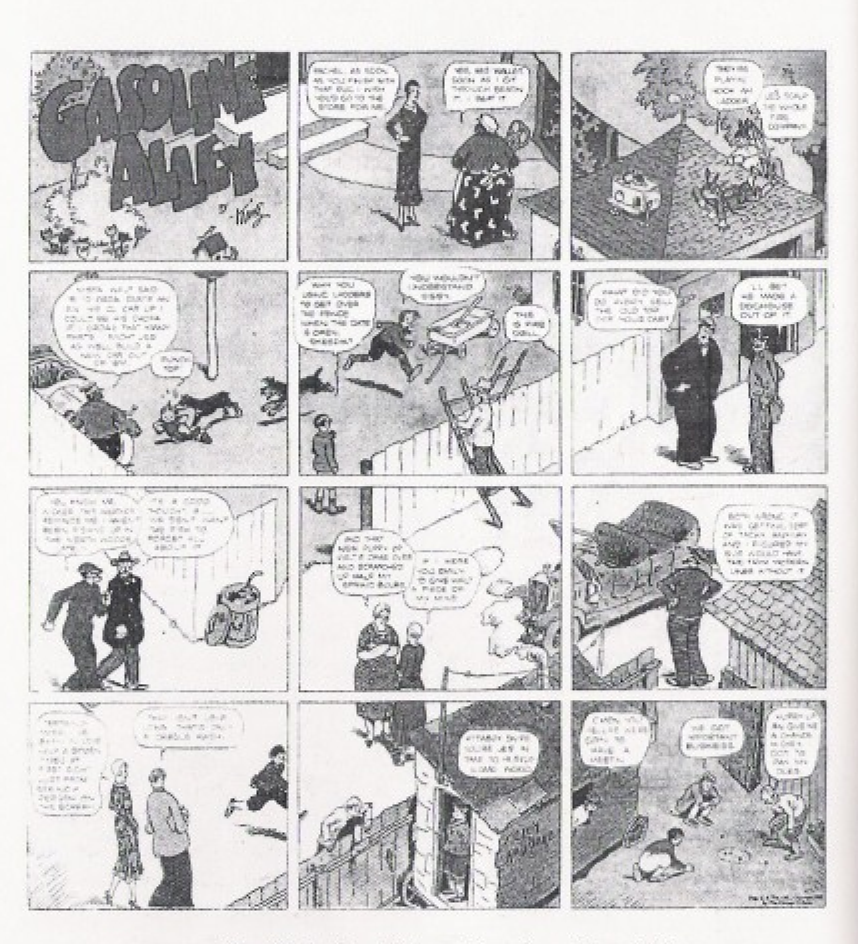


FIG. 10.5. Frank King, *Gasoline Alley* (1931)

cuanto a temporalidad: más allá de una cierta duración, lo que se obtiene en el cine sencillamente prolongando un encuadre, en el cómic requiere su repetición. Pero no siempre, como sucede aquí, el contexto narrativo permite la repetición de un encuadre idéntico; habitualmente es necesario cambiar algo, para impedir un excesivo efecto de estaticidad. Hay una cantidad de efectos cinematográficos que son radicalmente intraducibles en el cómic (y también pasa a la recíproca) no solamente por lo que se refiere a características diferentes como el uso de la fotografía contrapuesto al del dibujo, o la presencia de una banda sonora contrapuesta al silencio del papel impreso. Las diferencias están también en el modo de contar, de disponer las imágenes en secuencias, de construir los efectos de duración temporal. Todo el problema de los autores de cómic que tratan de reconstruir el cine en el cómic está en entender qué efectos se logran reproducir y cuáles no, y en concentrarse en los primeros olvidándose de los otros. Así se obtiene una imagen del cine bastante limitada, como es de esperar; pero está claro que el medio no es el cine, sino el cómic, y no cuenta tanto que éste logre reproducir a aquél, sino que se exprese eficazmente haciendo uso de los medios que prefiere, acaso los del cine.

Las limitaciones en la reproducción de la duración y del movimiento del encuadre hacen imposible al cómic la representación de la forma cinematográfica que recibe el nombre de plano-secuencia. El plano-secuencia es una larga secuencia *sin cortes* en la que el encuadre cambia continuamente adecuándose a la situación; para dar un ejemplo, se pasa gradualmente del primer plano de un personaje a la figura entera, se lo sigue en su desplazamiento a través de las distintas habitaciones, se enfoca de manera gradual el detalle de una mano que recoge algún objeto del suelo, y todo ello sin cortes.

En el cómic, como hemos visto, los cortes *no pueden no existir*. Pero como observamos en la figura 10.5, es posible recuperar la discontinuidad temporal a través de una continuidad espacial entre una imagen y otra. En la lámina de King la impresión es (también) la de un encuadre en desplazamiento continuo, sin cortes, precisamente como un plano-secuencia. Toda la lámina podría ser leída como una sola gran imagen (algo así como la viñeta de Jacovitti en la figura 3.6), pero la presencia

en consecuencia muchos más recuadros que —en general— en las secuencias cinematográficas, el problema del montaje asume una importancia determinante.

El del montaje es un problema general para el cómic, tanto si se preocupa por reproducir un efecto cinematográfico como si no. No sólo cada imagen debe ser detenida en el momento y con el encuadre que mejor exprese la duración representada y relatada (como veíamos en el apartado 4.2), sino que el encuadre debe situarse en relación significativa con los que lo preceden y le siguen.

En el ejemplo de Miller de la figura 10.4 la insistencia en los mismos encuadres quiere subrayar, entre otras cosas, el efecto de obsesión que tiene el recuerdo para el protagonista. En situaciones habituales, el encuadre cambia de una imagen a otra: en la segunda página de la figura 10.2 tenemos un montaje alterno de imágenes de los dos protagonistas y del peligro que los amenaza, y se crea un fuerte efecto de tensión. Montajes paralelos, efectos de campo-contracampo y demás no son menos frecuentes en el cómic que en el cine.

Es más, en los cómics que tratan de reproducir ambientes cinematográficos estos efectos de montaje son particularmente frecuentes. Desde este punto de vista el cómic de planteamiento cinematográfico acaba por ser más cinematográfico que el mismo cine: como de costumbre, para que algo pueda ser claramente reconocible, sus características más peculiares deben ser puestas fuertemente en evidencia.

He aquí por qué, como veremos en los análisis que concluyen este capítulo, la metáfora de la cámara en movimiento se hace muy útil para entender la dinámica de los encuadres de ciertas secuencias.

10.6 «Flash Gordon»

Hemos elegido, para ilustrar el discurso sobre la «cinematografía» del cómic, cinco láminas, de las cuales sólo una, la de Pratt, puede ser considerada decididamente cinematográfica. En diversa medida también en todas las otras encontramos técnicas de disposición en secuencias y montaje que han sido analizadas por los estudiosos de manera particular respecto del lenguaje del cine, como testimonio de que estos problemas existen en el cómic incluso cuando no hay ninguna referencia deliberada al lenguaje cinematográfico.

Abordamos estos ejemplos tomando en consideración la lámina de Alex Raymond de la figura 10.7. La lámina está compuesta por ocho viñetas (pertenece a un breve período de 1939 en que Raymond experimentó la estructura en ocho viñetas en vez de seis, que utilizaba normalmente, cada una de las cuales, con la relativa excepción de las dos últimas, constituye una escena entera.

Se trata, como habíamos mencionado, de una estructura extremadamente literaria, en la que cada imagen *representa* muy poco y *cuenta* muchísimo. Entre una imagen y la siguiente transcurre un período de tiempo, acaso difícil de determinar, pero en cualquier caso significativo. Cada imagen cuenta una situación que empieza en un tiempo anterior al que representa la imagen y acaba después. Son una excepción las dos últimas viñetas, en las que el asalto del dragón es simultáneo al disparo de Gordon. Tampoco aquí se escapa de la regla general del modo *épico* de contar: hay *una* imagen por cada evento significativo, y la historia se configura como sucesión de *grandes* eventos. Todo lo que no sea estrictamente en función de la lógica de grandes, épicos hechos, es susceptible de olvido y olvidado.

Así, la simultaneidad del asalto del monstruo con la acción del protagonista no contradice la regla de los grandes eventos; al contrario, la aprovecha para crear tensión, relacionando dos *grandes eventos* en el mismo momento (o casi). No por casualidad se trata de las dos últimas viñetas de la lámina: sólo a la semana siguiente tendrá el lector la solución de la tensión generada por esta situación.

A pesar de la evidente anticinematograficidad del ritmo narrativo en su conjunto, Raymond hace uso de elementos del lenguaje del cine. Rostros, expresiones, gestualidad y encuadres son el resultado de una relectura en el sentido clasicista del cine de aquellos años, del cual Raymond parece ser que tenía una notable colección de fotos de escena.

También el montaje tiene fuertes componentes cinematográficos. Pero las distintas escenas son más *contadas* que *re-*

En la figura 10.2 hay dos escenas, que coinciden con las dos páginas: entre unas y otras en las dos primeras cinco viñetas no hay saltos temporales, el tiempo representado (sobre todo a través de los diálogos) coincide con el tiempo (interior) relatado. Lo mismo se puede decir para las últimas seis viñetas; mientras que entre la quinta y la sexta es evidente el salto temporal. La secuencia nos cuenta algo de ese tiempo intermedio, pero sin representarlo: separa pues, una escena de la otra.

Una escena puede consistir también en una sola viñeta: en el *Flash Gordon* de Raymond, del que hemos citado numerosos ejemplos —y en breve veremos otro—, las escenas están generalmente constituidas por una sola viñeta. La narración funciona mucho más como *relato* que como *representación* del acontecimiento: más como una saga, un poema épico, que como una película.

En segundo lugar, no siempre está claro que una secuencia constituya una sola escena. La secuencia representada en la figura 5.1, ¿es una sola escena o son muchas escenas diferentes, aunque extremadamente próximas en el tiempo? Bien mirado no hay continuidad temporal entre las diversas imágenes: no todo el tiempo relatado está también representado. Por otra parte, los saltos temporales entre estas imágenes son tan breves y poco relevantes para la dinámica del relato que tendría sentido considerar también la secuencia una sola escena.

Esta incertidumbre es una de las consecuencias de las diferencias entre cine y cómic en el tratamiento del tiempo, de las que se hablaba al final del apartado precedente. El *Batman* de Kane no tiene particulares pretensiones de reclamo cinematográfico; su eficacia es directamente de cómic. En una secuencia cinematográfica en la que se mostraran los mismos hechos, estos pequeños saltos temporales no tendrían ninguna necesidad, y el tiempo representado coincidiría efectivamente con el (interior) relatado.

En la secuencia de cómic los saltos temporales están aun cuando habitualmente el lector no los advierta conscientemente. Esto nos permite entender que el concepto de *escena* es en el cómic mucho más matizado e incierto que en el cine: el *pequeño salto temporal* es para la narración en cómic un componente mucho más importante. Los autores que tratan de construir cómics «cinematográficos» conocen bien el hecho y tienden a eliminar el pequeño salto temporal, creando, con diálogos y movimiento, la mayor continuidad posible entre una viñeta y otra, intentando construir unas *escenas* efectivas, como en el cine, y no unas *casi-escenas*, como en muchos cómics.

Puede ayudar a entender las razones de esta característica del lenguaje del cómic pensar que se encuentra, desde este punto de vista, en una región intermedia entre el lenguaje del cine y el de la literatura. Literatura no tanto por el hecho de que el cómic pueda hacer uso de las palabras, sino sobre todo porque en la narración literaria todo es *contado* y nada es *representado*; mientras que en el cine muchas cosas y muchos hechos pueden ser perfectamente *representados* para *contar* otros. Como hemos visto, la capacidad de representación del cómic (desde el punto de vista de la duración temporal) es inferior a la del cine, y en consecuencia el cómic debe recurrir a menudo a la narración *elíptica* característica de la literatura.

Este ligamen con la literatura es muy fuerte sobre todo en los primeros cómics de aventuras. Como en *Flash Gordon*, o en *Prince Valiant*, o en *Tarzán*, en estos cómics la *escena* coincide a menudo con la viñeta y los saltos temporales entre una imagen y otra están siempre presentes y con frecuencia son largos. *Cada* imagen cuenta mucho más tiempo del que representa. La inversión de tendencia se produce gradualmente, especialmente en *Terry y los piratas* de Milton Caniff, en el curso de los años treinta. Es interesante notar cómo el cómic policíaco estuvo desde su inicio más cerca del cine que el de aventuras, el cual estaba ligado más bien a modos de contar literarios: ¿será quizá porque, en la época, la imagen del policíaco estaba ya ligada a su realización cinematográfica, mientras que el de aventuras permanecía próximo a sus raíces literarias? *Tarzán* estaba recogido en las novelas de Burroughs… Podría ser un buen objeto de indagación.

10.5 Movimientos de cámara y montaje

Existe aún otra posibilidad con la que un autor de cómics puede jugar para recrear el efecto del cine. Puesto que la duración de los distintos recuadros es en el cómic muy breve, y hay

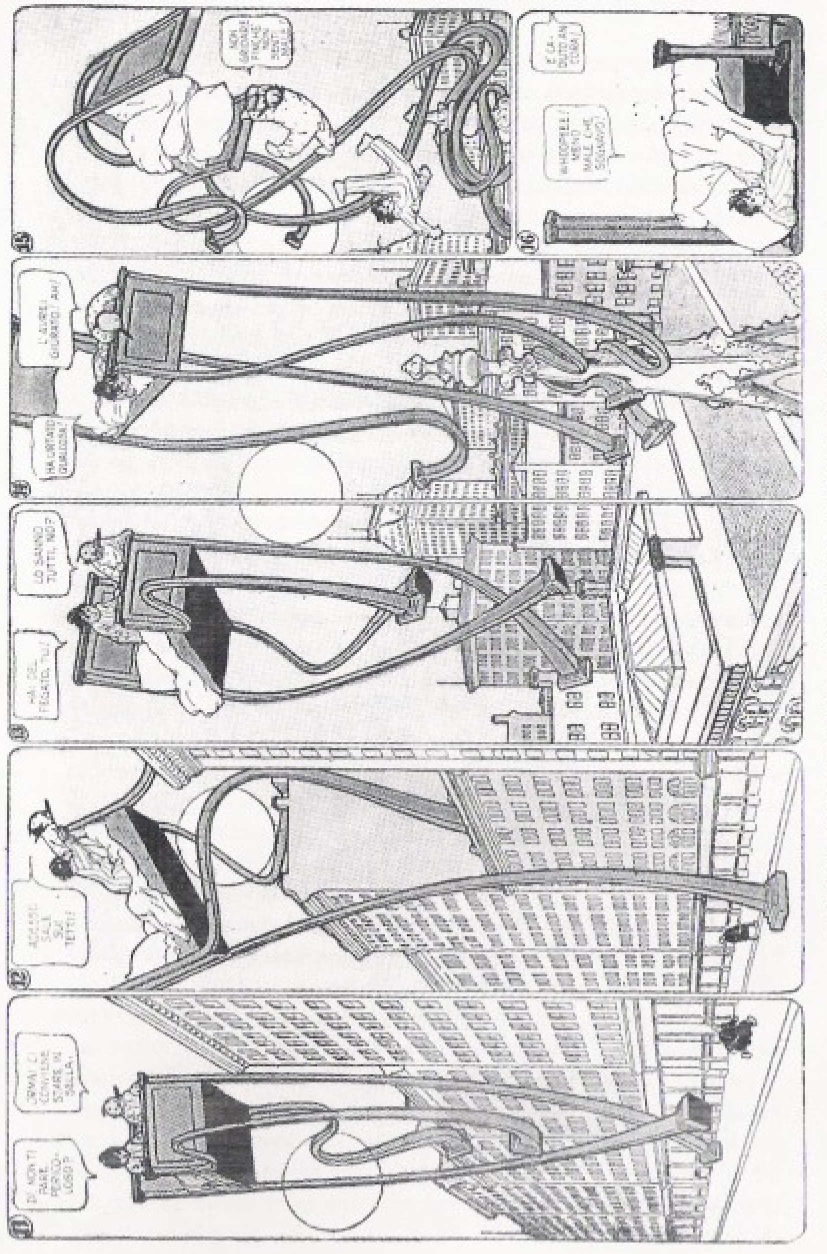


FIG. 10.6. Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland* (1908)

de la división entre las viñetas hace que sea leída en el orden tradicional de arriba a abajo, y de izquierda a derecha. Y es esta división en viñetas la que hace que lo que sucede en la parte inferior derecha sea interpretado como posterior a lo que sucede en la zona superior izquierda, mientras en la viñeta de Jacovitti todo era prácticamente simultáneo.

Este exponente tiene sin embargo posibilidades muy limitadas, desde el punto de vista de la reproducción del efecto de plano-secuencia (aunque tenga más posibilidades en general). Como sucede en la figura 10.6, entre la tercera y la cuarta viñetas, la continuidad se limita al fondo, mientras las figuras principales son repetidas (se trata del caso más frecuente), o bien, como en el otro ejemplo, no hay una figura dominante, y el precio que se paga por la continuidad es la pérdida de un centro de atención.

En el caso de la figura 10.6 podríamos decir que, más que la efectiva *representación* de un plano-secuencia en el cómic, lo que tenemos delante es su *relato*. La continuidad espacio-temporal de las dos imágenes, sugerida por la continuidad del fondo, está negada en las imágenes mismas por la reaparición de los personajes en otro momento de tiempo, claramente discontinuo respecto del precedente. No existe, pues, la representación de una continuidad, sino como máximo su evocación, su relato.

10.4 La escena

La distinción entre *tiempo presentado* y *tiempo relatado* nos sirve también para definir la que podemos llamar secuencia continua o escena en el relato en cómic. Una *escena* es una secuencia en la que el tiempo relatado y el representado tienden a coincidir, al menos por lo que se refiere al tiempo interior de la escena: una secuencia en cuyo tiempo representado tiende a *no haber saltos*. Puede suceder además que una escena en su conjunto *cuente* un tiempo más largo del que *representa* (tanto en el cómic como en el cine), pero éste es un hecho diferente, que aquí no nos concierne: lo que cuenta es que *en el interior* de la secuencia no haya saltos.

caso de *Gordon* la palabra era sobre todo didascalia mientras que aquí es sobre todo diálogo (lo que aumenta el efecto cinematográfico en éste respecto de aquél), pero bien mirados estos diálogos, nos damos cuenta de que contienen sobre todo explicaciones: explicaciones de lo que se ha hecho y de lo que se está a punto de hacer, explicaciones que no implican a otros personajes (tanto es verdad que a menudo estos personajes hablan solos, o hacen comentarios superfluos para la acción en curso), sino *dirigidas al lector*. Estos diálogos son *didascalias camufladas*, narración verbal que se superpone a la de las imágenes, haciendo el acontecimiento más contado que representado una vez más.

Puede ser que esto tenga que ver con una característica que comparten con *Flash Gordon* los cómics del superhéroe: la situación en una dimensión mítica, épica, *de gran saga*. Y como para toda saga que se respete, como para todo *epos*, el instrumento de expresión privilegiado es la palabra, y no la imagen (aun cuando tenga un papel importante). Dicho sea de paso: intentemos leer los contenidos de los distintos globos asociados al mismo personaje, y pensemos en el efecto diferente que tendría ese mismo discurso si se encerrara en un solo globo. Entonces se perdería un *aliento retórico* que hace que los discursos así estructurados aparezcan como si fueran divididos *en versos*, largos versos libres, diferenciados y recortados del flujo continuo de la prosa (véanse también las láminas IX y XI, y las figuras 4.5 y 8.12).

Respecto de *Flash Gordon*, los cómics más recientes del superhéroe muestran la conciencia de que la introducción de la narración verbal como diálogo (en vez de su permanencia externa como didascalia), aunque conservando la *verbalidad* de la épica (y eventualmente añadiendo esta división en versos de la narración), consigue alcanzar mejor el dinamismo cinematográfico. *Gordon* era un cómic de gran estaticidad, a diferencia de los superhéroes: su dinamismo soportaría mal sus largas didascalias. Reformuladas éstas como diálogos, entran en el mismo acontecimiento con un paradójico efecto de moderación del tiempo representado: pero la épica clásica no era un género en el que uno se pudiera permitir suspender el relato de la acción en curso por un intervalo cualquiera con el fin de introducir paralelismos y consideraciones al respecto.

10.10 «Corto Maltés»

La lámina de Hugo Pratt de la figura 10.8 representa por fin un ejemplo de lenguaje de cómic con fuerte y *explícita* referencia al cine.

Es fácil ver que la secuencia entera narra una sola escena: todo el tiempo relatado está también representado. Si la leemos con atención será evidente que entre una viñeta y otra no hay ningún espacio temporal vacío. Como se entiende por los diálogos y por la lógica de los eventos, es representado todo aquello que sucede en la escena.

Pero la cinematograficidad de la secuencia no acaba aquí. La sucesión de los encuadres sugiere el movimiento de una cámara que se desplace con continuidad para subrayar eventos y emociones. Intentemos imaginar que se trata de una secuencia cinematográfica y describamos los desplazamientos de esta cámara y de sus encuadres.

La primera viñeta es un plano general largo, que encuadra las dos embarcaciones próximas en la inmensidad del océano. Es un modo de introducir la situación y al mismo tiempo reforzar el tema del mar, dominante de *La balada del Mar Salado*. Las voces de los personajes son *en off*, o bien se oyen sin remitirse a su emisor.

El diálogo prosigue sin pausas en el segundo encuadre, a espaldas del capitán, y desde el interior de la nave: la situación es vista *casi como* por el capitán (de quien se encuadra la nuca), o como la vería la tripulación, detrás del capitán. En ambos casos es vista del lado de la *víctima* de la acción expresada en las palabras que está pronunciando Rasputín; junto con la cámara, nosotros, los espectadores, estamos del lado de la víctima.

En el encuadre siguiente la cámara se está desplazando y ha llegado a una posición neutra, *objetiva* si la contraponemos con la posición *subjetiva* de la imagen precedente. Este encuadre no toma partido por nadie, se limita a presentar la situación, que se está precipitando rápidamente.

El desplazamiento de la cámara prosigue hasta ponerse del lado de Rasputín, del lado del *agresor*. En el cuarto encuadre, y casi del mismo modo en el quinto y en el sexto, tenemos de nuevo una toma *subjetiva*; ahora estamos viendo la situación



Fig. 10.7. Alex Raymond, *Flash Gordon* (1939)

presentadas. Cinematográfica es la introducción a la situación en el plano general inicial, al que se contrapone el encuadre general interno de la segunda y de la tercera imagen. Y extremadamente cinematográfico es el montaje alternado de las escenas encerradas en las últimas cuatro viñetas, que presentan alternativamente a Gordon en busca de comida y al monstruo a la caza de Gordon, como también cinematográficos son los efectos de toma *semisubjetiva* de la sexta y de la séptima viñetas, en las que es patente el paralelismo entre la caza que persigue el protagonista y la que persigue el monstruo. También el cambio de encuadre de la última viñeta tiene analogía fílmica: el paralelismo entre las dos cazas ha terminado, y la *objetividad* del encuadre vuelve a subrayar la peligrosidad del depredador.

En su conjunto, la recuperación de una serie de instrumentos expresivos procedentes del cine hace que sean reutilizados en un contexto que, aunque no desdeñe citar al cine, no lo considera su referencia principal.

10.7 «El misterio de la Gran Pirámide»

Más alejado de una concepción cinematográfica del cómic está *Blake y Mortimer*, de Jacobs (figura 5.4). Pero aquí la situación está bastante invertida: mientras el ritmo de la sucesión de las escenas es mucho más cinematográfico que en el caso precedente, son más débiles las referencias de otro tipo, como en la elección de los encuadres y de su sucesión.

No es que falten encuadres y montajes típicos del cine, pero el interés principal no está en tratar de reconstruir un efecto de película. En muchos casos es más bien el efecto gráfico general el que determina la elección de los encuadres y de las sucesiones. Además, la dinamicidad de la acción es a menudo voluntariamente moderada a través de redundantes didascalias, cuyo objetivo es exactamente *evitar* la instauración de un ritmo de tipo cinematográfico: el objetivo es moderar el disfrute de la acción precisamente allí donde la acción se hace rápida y excitante. El objetivo es *contar* aquello que se *representa*, conduciendo hacia la *literatura* los efectos más aparentes de *cine*.

Esto es evidente en las tres viñetas de la segunda tira, que

podrían muy bien sustituir una análoga secuencia cinematográfica, constituyendo parte de una sola escena —según los requisitos de continuidad antes expuestos—, pero en la que la continua didascalia de la parte superior anula el efecto cinematográfico. Está claro que Jacobs está buscando un modo de narrar que no sea ni el de la literatura ni el del cine, aunque sin reclamar demasiado la atención sobre la calidad de la imagen, que le quitaría intensidad al acontecimiento, que es lo que de verdad cuenta en sus cómics. Es un modo de narrar que está en condiciones de tomar lo mejor de ambos lenguajes; utilizando montajes de cine, pero atenuándolos con la narración verbal colateral, que impide un realismo temporal demasiado crudo.

10.8 «Valentina»

En la lámina de Crepax de la figura 5.5 es evidente que el interés gráfico es el dominante, y buena parte de los efectos incluso por lo que se refiere a la secuencia dependen del planteamiento gráfico. Podemos valorar que no haya otros efectos narrativos, independientes del planteamiento gráfico y más ligados a los argumentos discutidos en este capítulo.

La referencia al cine es evidentemente indirecta, pero sin embargo bastante cinematográfica, más allá de la insistencia en los encuadres de detalle: es la construcción del tiempo de la secuencia, con la ausencia completa de didascalias, y la relación entre tiempo representado y tiempo relatado. Las viñetas de la primera tira representan una duración continua (o casi), y lo mismo sucede con las de las últimas tres tiras. Pero también es bastante cinematográfico el modo de *contar* la duración las viñetas de las dos tiras delgadas. En el cine son muchas secuencias breves que *representan* momentos distanciados en el tiempo y nos *cuentan* una duración prolongada. Aquí la brevedad de los cuadros es evocada por la dimensión reducida de la imagen: se trata de un exponente necesario; si las viñetas fueran grandes como las otras tendrían un tiempo de lectura (o al menos una importancia) comparable y no se las percibiría como una unidad temporal general (un tiempo relativamente dilatado de creciente impaciencia), sino como una serie de momentos cuya importancia debe valorarse individualmente.

Tenemos un expediente gráfico (la reducción de la dimensión de las viñetas) que, entre otras cosas, es útil para una lectura cinematográfica de la secuencia. Esto sirve como confirmación de una de las tesis de fondo de este capítulo: no es necesario que un cómic haga referencia *explícita* al cine para que se puedan encontrar en él algunos componentes cinematográficos; el lenguaje de la narración a través de imágenes por excelencia es el cine, y el autor de cómics sabe que cualquiera de sus lectores posee una notable competencia cinematográfica. Para un occidental medio contemporáneo la competencia en el lenguaje cinematográfico es tan natural como la del comportamiento cotidiano. Hacer uso de ella es igualmente alternativo.

10.9 «Sub-mariner»

Ya hemos aludido, respecto de la lámina de Colan de la figura 5.2, al papel fundamental que tienen los diálogos y al efecto anticinematográfico resultante. Pero ello no obsta para que se puedan encontrar en ellos muchos elementos de clara procedencia cinematográfica.

En la primera viñeta-escena, por ejemplo, Sub-mariner ve alejarse un cohete, mientras, con un corte manifiestamente cinematográfico, la segunda viñeta nos muestra su interior y los eventos que tienen lugar en él. De la segunda a la tercera viñeta (que constituyen una sola escena juntas) la importancia de los personajes en el encuadre se invierte, de acuerdo con la importancia de lo que están diciendo y de la intensidad de su expresión. Con un clásico *montaje paralelo* la cuarta y quinta viñeta remiten al protagonista Sub-mariner, y la sexta introduce una nueva situación, precedida, sin embargo, por una larga didascalia.

Es interesante recalcar las semejanzas entre este modo de hacer y el del *Flash Gordon* de Raymond. En ambos casos tenemos un predominio de la palabra sobre la imagen, por lo que se refiere a la narración, a pesar de que la imagen sea luego extremadamente cuidada y espectacular; y en ambos casos encontramos el uso de un montaje cinematográfico sobre un modo de contar que no es cinematográfico. Es verdad que en el

del otro lado, del lado de Rasputín. Así como antes participábamos de la contrariedad del capitán, ahora lo hacemos de la despiadada frialdad de Rasputín.

Observemos que hasta este punto (el sexto encuadre) la cámara se ha desplazado con lentitud y regularidad, invirtiendo gradualmente su posición, hasta detenerse detrás del pirata. Con su séptimo encuadre, sin embargo, como consecuencia del evento dramático del sexto (el asesinato del capitán), la cámara se coloca *repentinamente* de nuevo del lado de la tripulación, haciéndonos partícipes, con este corte imprevisto, del horror del evento, y conscientes de la crueldad de Rasputín no «desde dentro» como antes, sino desde fuera y, sobre todo, del lado de las víctimas de esa crueldad.

El octavo encuadre asiste a un pequeñísimo desplazamiento de la cámara que permite la entrada en escena de un nuevo elemento: Corto Maltés, el protagonista de la historia. El hecho es aún visto del lado de la tripulación, pero también Rasputín se ha vuelto y ve lo mismo que nosotros. Esto lo coloca, con la llegada de Corto Maltés, del mismo lado que la tripulación.

En el último encuadre, Rasputín y sus sicarios están del lado de la tripulación, mientras la cámara ha asumido el papel del Corto Maltés, colocándose detrás. La figura del Corto divide ulteriormente la escena separando a los piratas de la tripulación: es evidente que su punto de vista es diverso, tanto del de unos como del de otros, y su llegada ha creado una situación de la que son objeto los hechos acaecidos un momento antes.

Si intentásemos esta *ficción de la cámara* sobre cada uno de los ejemplos de los apartados anteriores no obtendríamos resultados igualmente interesantes. El hecho es que, a diferencia de otros, este cómic se ha construido para producir la impresión de que ha sido filmado como una película. La secuencia de la segunda a la sexta viñeta es lo más similar a un plano-secuencia que pueda producir un cómic. Si los diálogos hubieran sido más largos, los encuadres habrían sido distintos, y se hubiera perdido gran parte del efecto de desplazamiento de la cámara; si hubiesen sido más breves, acaso se cayera en la *redundancia* de las imágenes, que sugirieran efectos de moderación o de repetición, o crearan unos vacíos temporales entre los encuadres, debilitando el sentido de continuidad de la escena y la impresión de disfrutarla *en tiempo real*.



FIG. 10.8. Hugo Pratt, *Corto Maltés: La balada del Mar Salado* (1967)

En suma, la reconstrucción del efecto cinematográfico en cómic es una operación difícil que requiere —a causa de las diferencias intrínsecas de los lenguajes— una gran habilidad para aprovechar sus características comunes. Esta página de Pratt es uno de los mejores ejemplos que hemos encontrado.

Nota bibliográfica

Para un tratamiento introductorio de los elementos del lenguaje cinematográfico véase Costa [1985] *y* Casetti & di Chio [1990]. Frezza [1978] *afronta la relación entre cine y cómic norteamericanos en los primeros años del siglo.* Cremonini & Frasnedi [1982] *está en gran parte dedicado a los elementos del lenguaje cinematográfico, a la relación entre éstos y los del cómic, y a la relación de ambos con la narrativa.* Massironi [1989] *dedica algunas páginas desde el punto de vista de la psicología de la percepción, al problema de la reproducción del tiempo en las imágenes inmóviles, con algunas intuiciones interesantes para nuestro discurso.* Fresnault-Deruelle [1977] *y* Fresnault-Deruelle [1990] *afrontan los problemas de la disposición en secuencias y del montaje, sobre todo el segundo. Es preciso, por último, recordar* Gubern [1975], *en el cual el problema —por cuanto sé— ha sido planteado por primera vez, y* Gasca & Gubern [1988], *que proponen diversos ejemplos de disposición en secuencias.*

11. Conclusiones: Del cómic al cómic

Han pasado quince años desde que Román Gubern escribiera, concluyendo la introducción a *El lenguaje de los cómics*:

> El lenguaje de los cómics se ha convertido en el protagonista de muchos grandes dibujantes contemporáneos. Confieso que no era consciente de este fenómeno cuando, en 1970, comencé a escribir los artículos recogidos en esta obra. Ahora, en cambio, está claro como el cristal. No es la primera vez, en la historia de la cultura occidental, que la escritura tiende a hacerse protagonista: el caligrafismo del gran arte barroco, con su preferencia por la forma, sugiere un paralelismo con el fenómeno de hoy. Y creo que esta tendencia es tan reveladora y ofrece tantos testimonios como el famoso «espejo» de Stendhal. Nos revela, entre otras cosas, que para los cómics ha muerto definitivamente la edad de la inocencia.

Después de quince años, ¿el lenguaje sigue siendo el protagonista de los cómics de muchos grandes autores contemporáneos? Ciertamente, ha sido el protagonista en los cómics producidos por Crepax entre los años sesenta y setenta, como nos recordaba Gubern algunas líneas antes de esta cita; y lo ha sido en el experimentalismo francés de los *Humanoides Associées* de aquellos mismos años; y lo ha sido en Breccia, y en tantos otros…

Pero en 1974, el año en que Gubern escribía esta introducción, no había nacido ese fenómeno que ha sido llamado luego el *nuevo cómic italiano*, y no había sucedido la renovación del cómic español, ni la vanguardia neoyorquina de *Raw*, ni el re-

nacimiento de los cómics norteamericanos de superhéroes. ¿Estos fenómenos han modificado la situación? ¿Y de qué modo?

Yo creo que hacer del lenguaje el protagonista de las obras que se producen con ese mismo lenguaje representa una acción importante para los autores que hacen uso de él, en el momento en que esta acción significa una toma de conciencia de la propia existencia autónoma como lenguaje. Aquello de lo que Gubern era testigo, en el momento en que escribía, era precisamente esa conquista de la autoconciencia, ese darse cuenta de las posibilidades intrínsecas de un lenguaje que había vivido siempre en el complejo de culpa de no ser otra cosa.

Son los años sesenta los que asisten al nacimiento en Italia de las primeras «revistas de autor», o sea, de los primeros espacios editoriales en los que el cómic era considerado el objeto del discurso, presentado y estudiado como aquello que era y no como diversión al margen de algo distinto, o peor. Y son los años sesenta, y luego los setenta, los que ven nacer experimentalismos de todo tipo en todos los campos, y entre ellos también en el cómic.

Creo que esta atención al lenguaje no era una característica particular del cómic: un poco en todas las artes, «atención al lenguaje» ha sido la contraseña de ese período. Para el cómic ha constituido la ocasión para emanciparse, para tomar conciencia de las posibilidades propias.

Hoy, a finales de los años ochenta, estamos, respecto de estos problemas, en una época *post*. *Post*-revistas de cómic de autor, no porque ya no existan, sino porque lo que ya no existe es el papel que se habían construido, en sus años de oro, de proveedoras de información no sólo sobre el presente del cómic de buena calidad sino también sobre su pasado. Las revistas de autor actuales presentan sólo material nuevo o casi, no siempre de la mejor calidad, y si esta elección concede un espacio mayor a los autores jóvenes, se siente la falta de un discurso propositivo como el que hiciera *Linus* a finales de los años sesenta. En ciertos aspectos, el cómic ha vuelto a ser, como antes, *simple entretenimiento*: ha cambiado el público, porque si antes era simple entretenimiento para un público en general de poca cultura, ahora lo es para un público de cultura media y alta.

Esto, que quede claro, no es una queja. En la categoría del «simple entretenimiento» como lo entiendo aquí, bien podrían

estar Dostoiewsky y Giorgio Morandi, Hindemith o Chaplin. Las que, en cambio, no están son las denominadas *vanguardias*, y no por consideraciones que se refieran a la calidad de su trabajo, sino por la diferente actitud mantenida en relación al mundo. Toda vanguardia que se respete quiere «conquistar el mundo»; se hace propaganda, trata de ganar prosélitos, sostiene con más o menos fogosidad la escasa significación de buena parte de lo que la precede y demás. La actitud de un vanguardista es la impetuosidad, la propositividad: todo lo contrario que el simple tratar de proporcionar unos buenos productos, aun cuando al fin la razón por la que se la recordará será precisamente por esos productos.

Entre los años sesenta y setenta el cómic ha vivido, en este sentido, una fase de vanguardia; y no precisamente como las vanguardias más airadas, pero a finales de los años setenta se ha estado cerca. Es decir, por primera vez el cómic se proponía al mundo en cuanto tal, en cuanto cómic, como instrumento lingüístico y expresivo autónomo; se proponía por todo su valor: no como «simple entretenimiento» como hasta aquel momento, sino recuperando toda su historia para volver a presentarla, con orgullo y complacencia, a quien no la conociera. Al mismo tiempo se autoanalizaba y se afirmaba.

El hecho de situar un lenguaje propio en el centro de sus intereses no suponía, para los autores, más que la participación personal en este espíritu de autoproposición. El lenguaje de los cómics estaba, en todos los sentidos, en el centro del discurso, tanto de las revistas que lo proponían al mundo a través de autores viejos y nuevos, como de los autores que se sentían por fin libres de analizarlo hasta el fondo.

Pero esta situación traía consigo los gérmenes de su propio desmoronamiento. El gran entusiasmo por el cómic creó, como en Italia, en la segunda mitad de los años setenta, una verdadera eclosión de nuevos autores. Nacieron también nuevas revistas, pero el espacio editorial a disposición no era suficiente para continuar publicando tanto a los nuevos como a los clásicos; y fueron justamente los clásicos los que perdieron la partida. Entre estos nuevos autores había pocos que no tuvieran nada que envidiar a los clásicos. Como consecuencia, sin embargo, una

parte del discurso iniciado por las revistas diez años antes se disipaba, desaparecía, además, para no volver a aflorar.

Los primeros años ochenta han representado en Italia quizá el momento de máximo entusiasmo, el triunfo de esta *vanguardia*. Las revistas de autor se habían multiplicado, los dibujantes empezaban a ser requeridos, también desde otras áreas de la imagen, como gráfica, publicidad, moda, diseño... Pero en tanto algo había cambiado en el mismo modo de hacer cómic: el lenguaje ya no estaba en el centro de atención.

Creo que el inicio de esta inversión de tendencia, en los ambientes más creativos del cómic, se puede encontrar en la aparición de la serie *Alack Sinner*, de José Muñoz y Carlos Sampayo, en torno a 1975. No es que la atención al lenguaje y al experimentalismo estuvieran ausentes en los cómics de Muñoz y Sampayo; todo lo contrario. Pero a la inversa de lo que hacían los autores franceses en aquellos años, el centro de atención remitía al acontecimiento relatado. Era como si los dos autores argentinos se apropiaran de todas las innovaciones lingüísticas de la fase de toma de conciencia de la autonomía del cómic, para volver a contar simplemente. Había una diferencia con el contar de diez años antes, y era evidente: Muñoz y Sampayo *ya no tenían necesidad de reivindicar la autonomía del cómic* y su plena capacidad expresiva; simplemente *la usaban*. Llegados «después de la revolución», ya no necesitaban insistir en el credo revolucionario: ahora era realidad.

Una buena parte del nuevo cómic italiano debe muchísimo a Muñoz y Sampayo. Ellos incorporan la actitud neo-narrativa, después de la destrucción del relato obrada por los franceses en los años sesenta-setenta. El nuevo cómic italiano ha nacido como cómic-cómic, como reacción al cómic-imagen, al cómic-antinarración de los años precedentes. Es la actitud *pos*revolucionaria, *pos*vanguardista, de quien quiere reconstruir después de las inevitables destrucciones.

Puede parecer paradójico que los autores que formaban parte de él fueran identificados por mucho público como una vanguardia, precisamente en el momento en que los verdaderos aspectos de la vanguardia se fueron agotando. Aunque aparecieran a los ojos de muchos como desacralizadores, autores como Pacienza, Mattioli, Scozzari, Tamburini, Liberatore, Carpinteri, Mattotti, Brolli, Igort, Jori, Giacon y otros más, eran los

que estaban buscando la integración de la tradición del cómic con la nueva autoconciencia.

Pero evidentemente la nueva operación comenzada en los años sesenta había sido de vanguardia y había incidido en profundidad tan poco como habitualmente, a corto plazo, inciden las vanguardias. Como toda vanguardia, había sufrido una separación del público, tanto más fuerte en los momentos en que parecía superada. Que las cosas fueran así se ha visto luego por su decadencia y desmoronamiento en Italia (pero también en Francia) entre 1984 y 1986. Eliminado (desde hacía tiempo) el proceso educativo que se llevaba adelante con la publicación de los clásicos; incomprendidas o mal comprendidas las mejores fuerzas surgidas en los últimos años, el público se situó en aquel momento imprevistamente fuera de tiro, dejando al mundo de la edición de cómics quejándose y lamiéndose las heridas.

Pero no se puede decir que todo haya vuelto a ser como antes. Existe en tanto un lenguaje, el del cómic, que ha conquistado su autoconciencia, y se ha encontrado con una identidad cultural que, antes, había sido siempre incierta y fluctuante. El cómic ha vuelto así a ser «simple entretenimiento»; pero, en los años ochenta, ¿qué hay que no lo haya sido? Y el lenguaje ha dejado de ser el protagonista de los grandes dibujantes sin que éstos dejaran de investigar y de crear nuevas soluciones.

La obra que tenéis en las manos ha sido pensada y realizada en el interior de este clima *post-*. La idea de hablar del lenguaje de los cómics prestando atención a muchos otros lenguajes, y no considerándolo nunca por sus características peculiares, es una idea que sólo puede nacer en un momento *post*-vanguardista: cuando la revolución ya está hecha y no es necesario defender en voz alta que el cómic tiene un lenguaje autónomo. Que lo tenga es un hecho que hoy se da por descontado; nadie lo puede poner en duda sin parecer ridículo.

Esta obra sobre los *lenguajes del cómic* es también heredera de esa actitud de interés en relación al lenguaje cuya existencia descubría complacido Gubern. Pero se trata de la obra de un lector que se dirige a otros lectores, y no de la obra de un autor de cómics. Y tampoco pretende enseñar a los autores aquello que ya saben, aun cuando lo saben *como autores*, es de-

cir, de esa manera que se expresa a través de sus obras y no a través de explicaciones.

Yo creo que la actitud del autor de cómics de hoy *ya no puede* ser *hacer del lenguaje el protagonista de sus cómics*. No quisiera ser mal entendido; no estoy diciendo, al final de un libro sobre el lenguaje, que el interés por el lenguaje sea irrelevante. Considero, como debería parecer evidente en este punto, que es fundamental.

Pero si pensamos en el lenguaje como en un ambiente, más que como un instrumento, y recordamos la gran dificultad que existe para aportar modificaciones consistentes y duraderas a este ambiente, quizá pueda levantar algunas dudas sobre las denominadas *investigaciones sobre el lenguaje* llevadas a cabo por otros autores. No es difícil inventar nuevas formas de expresión en un lenguaje: lo que es difícil es inventar nuevas formas *eficaces* de expresión. La diferencia entre éstas y aquéllas es la diferencia que hay, en biología, entre una mutación genética que crea una especie vencedora, destinada a sobrevivir, y una mutación genética cualquiera. Cambiar algo es fácil; es difícil cambiar algo de manera eficaz, de manera que permanezca y que se convierta en parte integrante del ambiente.

Puesto que habitamos dentro del lenguaje, el lenguaje está siempre necesariamente en el centro de nuestros discursos, de nuestras expresiones; y esto vale tanto para quien se expresa con palabras como para quien lo hace con la música o los cómics. Pero, aun cuando se encuentre en el centro, del lenguaje no hablamos en realidad casi nunca. Y también nuestras invenciones lingüísticas, incluidas las *eficaces*, nacen no con el fin de modificar el lenguaje, sino que modifican el lenguaje para expresar mejor algo que era difícil de expresar con los instrumentos a disposición hasta ese momento.

Pero hemos dicho al comienzo de esta obra que el lenguaje es un ambiente *dentro* del cual estamos y *dentro* del cual pensamos. ¿Cómo es posible que podamos querer expresar algo que es imposible en ese lenguaje, si también los pensamientos son formulados en el lenguaje? No deja de ser un problema de gran importancia.

Aunque también hemos dicho que hacemos uso no de uno sino de muchos lenguajes, y que éstos interactúan entre sí. Como solución provisional, pero provisionalmente eficaz, digamos que muchas veces tratamos de expresar con un lenguaje cosas pensadas en otro. Y por eso cada lenguaje acaba por ser incorporado por muchos, si no por todos los otros. Sólo del lenguaje entendido en su sentido más vasto, como comunicación humana general, no podremos salir.

La idea de hablar de los lenguajes que se incorporan al lenguaje del cómic está conectada con el intento de entender cómo evoluciona un lenguaje a través de la introducción de nuevas formas *eficaces* por parte de quienes hacen uso activo de él. El buen autor de cómics no inventa formas expresivas nuevas con el fin de modificar el lenguaje. Más bien, trata de expresar de la manera más eficaz posible el propio discurso, formado tanto en el interior del lenguaje del cómic como en el de otros lenguajes. Buscando esta mejor expresión se verá obligado, alguna vez, a inventar en el cómic formas, para el cómic, nuevas; y el lector, comprendiendo la exigencia expresiva, hará todo lo posible por aceptarlas. La búsqueda lingüística de un autor tiene sentido (y futuro) si está conectada con una búsqueda expresiva.

Quiero concluir esta obra con una toma de posición, para evitar una apariencia de neutralidad que no busco de ningún modo. Creo que muchos autores del denominado *nuevo cómic italiano* han representado, ya en los años de su aparición, y siguen representando hoy, la línea de tendencia que acabo de delinear. Si los maestros franceses de los años sesenta y setenta han abanderado el experimentalismo *in extremis* (una fase, de todos modos, necesaria), destacando el lenguaje como protagonista de sus cómics, los italianos, entre los setenta y los ochenta, han sido quienes han hecho ese experimentalismo inútil, desfasado, ligando la innovación lingüística con una nueva voluntad de contar. Y han sido también quienes han hecho posible el fenómeno del cómic más interesante de los segundos años ochenta: el renacimiento del cómic norteamericano del superhéroe, cuyos efectos de retorno están, en los últimos años, recuperando por fin, y precipitadamente también, el mercado italiano.

Además de los magistrales argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo, son muchos los autores que debería citar; pero creo que siguen siendo inimitables las producciones de Andrea Pazienza y de Lorenzo Mattotti, a cuya inventiva está dedicada esta obra en muchos aspectos.

Bibliografía

ARNHEIM, RUDOLPH [1978]. *Arte e percezione visiva*, Milán, Feltrinelli (Ed. or. *Art and Visual Perception: a Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley-Los Ángeles, 1974) (trad. cast.: *Saber ver el cine*, Barcelona, Paidós, 1990).

BRUSATIN, MANLIO [1983]. *Storia dei colori*, Turín, Einaudi (trad. cast.: *Historia de los colores*, Barcelona, Paidós, 1987).

CASETTI, FRANCESCO Y DI CHIO, FEDERICO [1990]. *Analisi del film*, Milán, Bompiani (trad. cast.: *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós, 1991).

COSTA, ANTONIO [1985]. *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milán (trad. cast.: *Saber ver el cine*, Barcelona, Paidós, 1990).

COUPERIE, PIERRE Y FRANÇOIS, EDOUARD [1980]. «Flash Gordon. Il mito, l'epopea», en *Flash Gordon*, Milán, Rizzoli.

CREMONINI, GIORGIO Y FRASNEDI, FABRIZIO [1982]. *Vedere e scrivere*, Bolonia, Il Mulino.

DETTI, ERMANNO [1984]. *Il fumetto tra cultura e scuola*, Florencia, La Nuova Italia.

ECO, RENATE [1986]. *A scuola col museo*, Milán, Bompiani.

ECO, UMBERTO [1964]. *Apocalittici e integrati*, Milán, Bompiani (trad. cast.: *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1988).

FAETI, ANTONIO [1986a]. *I tesori e le isole*, Florencia, La Nouva Italia.

FAETI, ANTONIO [1986b]. *In trappola col topo*, Turín, Einaudi.

FORNAROLI, ENRICO [1988]. *Milton Caniff. Un filmico pennello tra il nero e il merletto*, Florencia, La Nuova Italia.

FRESNAULT-DERUELLE, PIERRE [1977]. *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio (Ed. or. *La bande dessinée*, París, Hachette, 1972).

FRESNAULT-DERUELLE, PIERRE [1990]. *I fumetti: libri a strisce*, Palermo, Sellerio (Ed. or. *Récits e discours par la bande*, París, Hachette, 1977).

FREZZA, GINO [1978]. *L'immagine innocente*, Roma, Napoleone.

FREZZA, GINO [1987]. *La scrittura malinconica*, Florencia, La Nuova Italia.

GASCA, LUIS Y GUBERN, ROMÁN [1988]. *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.

GOMBRICH, ERNST [1965]. *Arte e illusione*, Turín, Einaudi (Ed. or. *Art and Illusion*, Princeton University Press, Princeton, 1961).

GOMBRICH, ERNST [1984]. *Il senso dell'ordine*. Turín, Einaudi (Ed. or. *The Sense of Order. A Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon Press Ltd., 1979) (trad. cast.: *El sentido del orden*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980).

GUBERN, ROMÁN [1975]. *Il linguaggio dei comics*, Milán, Milano libri (Ed. or. *El lenguaje de los cómics*, 1972).

IMBASCIATI, A. & CASTELLI, C. [1975]. *Psicologia del fumetto*, Rimini-Florencia, Guaraldi.

ITTEN, JOHANNES [1982]. *Arte del colore*, Milán, Il Saggiatore (Ed. or. *Kunst der Farbe*, Ravensburg, 1961).

KRAFFT, ULRICH [1982]. *Manuale di lettura dei fumetti*, Roma, ERI (Ed. or. *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*, Stuttgart, Verlagsgemeinschaft Ernst Klett, 1978).

LIPSZYC, ENRIQUE [1982] (comp.). *La tecnica del fumetto*, Milán, Editiemme (Ed. or *Técnica de la historieta*, Buenos Aires, Escuela Panamericana de Arte, 1966).

MAGNUS, GÜNTER HUGO [1989]. *Manuale del grafico*, Milán, Longanesi (Ed. or. *DuMont's Handbuch für Grafiker*, Colonia, DuMont Buchverlag, 1980) (trad. cast.: *Manual para dibujantes e ilustradores*, Barcelona, Gustavo Gili, 1987).

MASSIRONI, MANFREDO [1982]. *Vedere con il disegno*, Padua, Franco Muzzio.

MASSIRONI, MANFREDO [1989]. *Comunicare per immagini*, Bolonia, Il Mulino.

PALLOTINO, PAOLA [1988]. *Storia dell'illustrazione italiana*, Bolonia, Zanichelli.

PANOFKSY, ERWIN [1961]. *La prospettiva come «forma simbolica», e altri scritti*, Milán, Feltrinelli (Ed. or. «Die Perspektive als "symbolische Form"», *Vorträge der Bibliothek Warburg*, 1924-1925, Leipzig-Berlín, B. G. Teubner, 1927) (trad. cast.: *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Tusquets, 1986).

RUBIU, VITTORIO [1973]. *La caricatura*, Florencia, Sansoni,

Bibliografía en castellano sobre el cómic

COMA, JAVIER, *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

GUBERN, ROMÁN, *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1981 (primera edición: 1972).

MASOTTA, ÓSCAR, *La historieta en el mundo moderno*, Paidós, Buenos Aires, 1970.

MOIX-TERENCI, RAMÓN, *Los «cómics». Arte para el consumo y formas pop*, Sinera, Barcelona, 1968.

RODRÍGUEZ-DIÉGUEZ, J. L., *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*, Gustavo Gili, Barcelona, 1988.

Índice de nombres citados